JOC FULL HITMAN: BLOOD MONEY CU CHELU' CARE FACE FELU'.

LEVEL

DESPRE **SFÂRŞITUL** MASIV AL LUMII

NINTENDO **Wii U**

HITMAN™ ABSOLUTION

review

PRIMAL CARNAGE

FAR CRY 3

NINTENDO LAND

THE WALKING DEAD

BLACK OPS II

KING'S BOUNTY WARRIORS OF THE NORTH

hands-on

STRIKE SUIT ZERO

DEC'2012 - IAN'2013 Preţ **14.99 lei**





LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
Marin Nicolae (ncv)
Radu Sorop
Ovidiu Manciu (Aidan)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.



LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august 2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/ediție

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

DACĂ N-A FOST SĂ FIE...

...: atunci suntem nişte norocoşi. A mai trecut o Apocalipsă pe lângă noi, deci încă mai pot spera că o să pot juca GTA V până la vară. Iar pentru că este luna lui 47, sper că o să ne iertați pentru înlocuirea jocului full programat pentru această ediție (decembrie-ianuarie), cu cel mai bun titlu din seria Hitman. Da, cu Blood Money. Lara Croft şi-a amânat vizita pentru ediția următoare, cea din februarie, care are acum şanse reale să apară la finele lui ianuarie. Sper că n-o să mai geamă nimeni de durere pe motiv că nu şi-a luat porția de LEVEL la timp. Tot în februarie, o să faceți cunoştință şi cu o nouă ediție a premiilor Jocul Anului, în cadrul căreia îi vom premia pe cei mai buni dintre cei buni care au făcut în 2012 ochi sub soare. Până în februarie însă, ne aşteaptă un concediu stropit cu de toate şi prea puține apariții cu adevărat notabile, aşa că profitați de el şi mergeți la mare. Yup, nici măcar eu nu mai ştiu ce-am băut alaltăieri seară...

SĂRBĂTORI FERICITE ŞI LA MULȚI ANI!

■ **KiMO & The Gang**



CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO
1 Sine Mora
2 Far Cry 3
3 Pid



cioLAN
1 Warriors of the North
2 Hitman: Absolution
3 Primordia



Marius Ghinea
1 Power & Glory v3
2 Hitman: Blood Money
3 Primordia



Locke
1 Far Cry 3
2 Hitman: Absolution
3 Pid



ncv
1 Wii U
2 Pid
3 Nintendo Land



Radu Sorop
1 The Walking Dead
2 Primordia
3 Far Cry 3



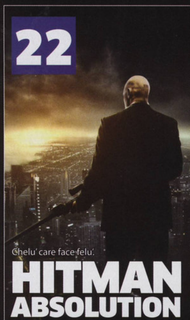
Aidan
1 Far Cry 3
2 F1 Race Stars
3 Sine Mora



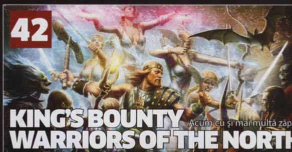
REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline şi, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.













HITMAN
BLOOD MONEY



Meseria de asasin este una riscantă (sau cel puțin așa se spune), însă, vorba aia, cu cât riscurile asumate sunt mai mari, cu atât mai dulci vor fi și recompensele. Exact ca în Hitman: Blood Money.

În cel de-al patrulea joc al cunoscutei serii, ești invitat să încalți din nou pantofii enigmaticului Agent 47. Decorurile, la fel ca și misiunile, sunt variate și ne poartă din mlaștinile Luisianei până pe străzile pline de păcătoși și lumini strălucitoare ale Las Vegasului, cu scopul de a lichida perverșii și politicienii pe capetele cărora s-a pus un preț. Și ne place să vedem cum dispar gunoaiele de pe fața pământului, pentru că își merită soarta, nu-i așa?

Designul misiunilor este unul exemplar, fiecare dintre cele 13 misiuni ale jocului oferind o mulțime de moduri de îndeplinire a unor sarcini dintre cele mai diverse. În Blood Money, să omori oameni inseamnă să o faci cu stil. Injectează otravă în gogoși, împușcă javre cu săgeți tranchilizante și sabotează tablouri electrice pentru a crea confuzie, toate de-a lungul unei singure misiuni!

Nivelurile nu numai că sunt extrem de rejucabile, datorită multiplelor moduri în care poți duce misiunile la îndeplinire, dar fiecare dintre ele este presărat cu momente memorabile, acum clasice. Urmărirea prin mulțime a unui om îmbrăcat într-un costum ce reprezintă o găină mare și roșie, precum și spargerea unei orgii ce are ca temă ladul sunt experiențe pe care nu ai cum să le uiți prea ușor.

Fiecare misiune este atât de dificilă pe cât vrei tu să fie. Trebuie să-ți plănuiești cu atenție incursiunile, astfel încât să nu ucizi oameni nevinovați. Furișarea prin spatele gărzilor, atunci când duce la îndeplinirea obiectivelor cu succes, face ca recompensele bănești să crească, sumele folosind la îmbunătățirea constantă a arsenalului. Merge și să tragi în neștire, însă pregătește-te să fii surprins pe picior greșit de către inamici brutal de inteligenți.

La rândul ei, povestea leagă frumos misiunile între ele, însă nu este necesară urmărirea firului narativ cu insistență pentru a-i afla elementele cheie.

Ba poate chiar să nu-ți pese de poveste, pentru că jocul poate să livreze tot ceea ce are mai bun și în absența ei, mulțumită nivelurilor vibrante și gameplay-ului de zile mari.



ARMA 3 A FOST AMÂNAT

Bohemia Interactive a amânat lansarea shooter-ului militar ARMA 3, acesta urmând să apară în magazinele de specialitate „cândva" în 2013, fără a fi specificată o zi anume. Aparent, situația celor doi producători ai studioului reținuți de curând în Grecia sub acuzația de spionaj și-a pus decisiv amprenta asupra procesului de dezvoltarea dedicat jocului.

Timpul suplimentar alocat proiectului îi va permite acestuia să atingă potențialul maxim, iar locul lăsat liber de către Daniel Musil, fostul Project Lead al jocului, va fi ocupat de către Joris-Jan van't Land, veteran ce activează de mai bine de zece ani în cadrul studioului. „Am fost nevoiți să implementăm schimbări care ne vor permite să inovăm în circumstanțe neașteptate, confruntați fiind cu probleme pe care pur și simplu nu ni le-am putut imagina", a declarat acesta, referindu-se la arestarea celor doi colegi ai săi în timpul unei vizite pe insula grecească ce inspiră decorul din joc.

Studioul lucrează, în paralel, la o versiune de sine stătătoare a mod-ului DayZ pentru ARMA 2, ce este dezvoltată de către o echipă condusă de Dean Hall.



ȘANSE MARI PENTRU DIABLO III SĂ AJUNGĂ PE CONSOLE. EXPANSION CONFIRMAT PENTRU 2013

Ultima noutate în materie de zvonuri vine din partea studiourilor Blizzard Entertainment, de unde un cor de voci afirmă că se lucrează la portarea hack and slash-ului Diablo III pentru console. Mai mult decât atât, se pare că mai mulți angajați ai companiei se „joacă" deja cu o versiune de test, special concepută în acest sens. Zvonul pare să fie confirmat și de către Rob Pardo, Chief Creative Officer al Blizzard, care afirma într-un interviu recent că nu s-a renunțat la ideea unei portări a jocului pentru Xbox 360 și/sau PlayStation 3, dar că proiectul este într-un stadiu incipient și nu poate oferi mai multe detalii. Totuși, a ținut să ne asigure el, versiunea de test arată „pretty cool".

Pardo a mai adăugat că anul 2013 ne va aduce un nou expansion pentru Diablo III, dar că este prea devreme pentru a ne oferi mai multe detalii în acest sens.

WORKHORSE STUDIOS LUCREAZĂ LA UN RPG MEDIEVAL PENTRU VIITOAREA GENERAȚIE DE CONSOLE



Probabil că mulți dintre cei aceia care au jucat The Elder Scrolls V: Skyrim, utilizând un PC capabil + toate modurile importante, se întreabă cum va arăta următorul RPG medieval în viziunea celor de la Bethesda, atunci când viitoarea generație de console va spune „prezent" în magazinele de specialitate.

Însă, chiar dacă până la primirea unui răspuns din partea producătorilor seriei TES va mai trece ceva apă pe sub moară, o idee despre ceea ce va putea „duce în spate" PlayStation 4 sau Xbox 720 ne oferă reprezentanții studioului Workhorse, al cărui fondator este chiar Daniel Vavram, producătorul jocului Mafia, care au făcut publică o demonstrație a unui RPG medieval motorizat de o versiune modificată a engine-ului CryEngine 3. Prea multe detalii nu au fost oferite însă, dar se pare că jocul ar trebui să fie gata de lansare cândva după 2014.

ADIO ABONAMENT LUNAR PENTRU MMO-UL THE SECRET WORLD

De acum înainte, MMORPG-ul The Secret World poate fi butonat fără să mai fie necesară plata unui abonament lunar după achiziție. Totuși, producătorul a menționat că pachete de conținut suplimentar ce urmează a fi lansate pentru joc nu vor fi gratuite, primul dintre acestea plănuind să iasă la lumina zilei în ianuarie 2013.







Ai performanță la purtător cu noua tabletă

Serioux QUICKTAB

Fie că vrei să vezi filme, să asculți muzică, să citești, să navighezi pe internet, să faci poze, să te joci sau să fii conectat cu prietenii tăi prin rețelele de socializare, noul Serioux QUICKTAB transformă orice moment de plictiseală într-unul de distracție. Ecranul IPS de 9.7" redă o imagine clară, fără să fie afectată durata lungă de funcționare a bateriei. Tableta dispune de o conectivitate sporită, prin Wi-Fi, Bluetooth, miniUSB, HDMI și slot card microSD. Serioux QUICKTAB este alegerea eficientă pentru activitățile tale de divertisment și business.









Ecran 9.7 inch IPS, rezoluție 1024 X 768 pixeli
Tastatură cu tehnologie Bluetooth*

Procesor A10 (Cortex-A8) 1.2GHZ
Memorie RAM 1GB DDR3
Memorie: internă 16 GB, externă până la 32 GB prin card microSD
Sistem de operare Android 4.0

Camere: față 0.3 megapixeli, spate 2.0 megapixeli
Boxe stereo 2 x 1.5W

Wi-Fi 802.11 b/g/n
Bluetooth V2.1 + EDR/BT3.0
Slot card microSD; miniUSB; HDMI 1.3 cu ieșire video 1080P HD
Ear Jack 3.5mm, Microfon

Dimensiuni și greutate: 241.2 x 185.7 x 9.7mm, 622g

*Tastatura nu este inclusă în pachet și poate fi achiziționată separat.

Descoperă tehnologia SERIOUX

GPS



Gaming



Rame foto



www.serioux.ro



VALVE SOFTWARE INTENȚIONEAZĂ SĂ LANSEZE UN PC DE SUFRAGERIE

Conceptul de „living room friendly computer" devine tot mai popular în industria de jocuri, tot mai mulți producători (fie de software, fie de hardware) mergând pe ideea că un computer special gândit pentru sufrageria noastră este o idee cât se poate de bună.

Până și Gabe Newell a declarat recent că așteaptă de la marile companii producătoare de PC-uri (integratorii) să ofere cât mai curând o astfel de soluție, aceasta urmând să vină gata pregătită pentru a fi conectată la un TV, din start capabilă să ruleze Steam Big Picture, precum și toată librăria de jocuri disponibilă prin intermediul acestui serviciu digital.

De asemenea, boss-ul Valve Software a confirmat că, în curând, compania sa va lansa pe piață un astfel de device, însă fără a intra în detalii tehnice sau financiare.

„I think in general that most customers and most developers are gonna find that [the PC is] a better environment for them, cause they won't have to split the world into thinking about 'why are my friends in the living room, why are my video sources in the living room different from everyone else?" a declarat Gabe Newell.

CALL OF DUTY: BLACK OPS II A GENERAT 1 MILIARD DE DOLARI ÎN DOAR 15 ZILE



Într-o știre ceva mai neinteresantă pentru gamer-ul de zi cu zi, aflăm de la Activision că cel mai nou joc din seria Call of Duty a reușit să genereze în doar 15 zile de la apariția sa în rafturile magazinelor de specialitate venituri de peste 1 miliard de dolari, reușind astfel performanța de a se plasa în fața lui Modern Warfare 3, joc care a strâns aceeași sumă în 16 zile. Cam cât a adunat și filmul Avatar, dar în primele 17 zile de la lansare.

Așadar, ne așteptăm ca următorul joc CoD să adune miliardul în 14 zile sau chiar mai puțin, specialiștii prognozând însă că, pe termen lung, fiecare nou joc al seriei va aduna mai puțini bani în vistieria Activision decât precedentul.

Ca să vezi...

DARK SOULS 2 ANUNȚAT OFICIAL

Prin intermediul evenimentului VGA 2012, aflăm că Dark Souls II se află deja în dezvoltare, în acest moment fiind confirmate următoarele platforme: PlayStation 3, Xbox 360 și Windows PC. Trailer-ul poate fi urmărit de pe DVD, iar informațiile pe care le deținem sugerează că sequel-ul unuia dintre cele mai îndrăgite și dificile RPG-uri din istorie va fi de această dată mult mai abordabil.

ZVON: POVESTEA URMĂTORULUI CAPITOL DIN SAGA ASSASSIN'S CREED SE VA DESFĂȘURA ÎN BRAZILIA

Zvonul cu pricina are viză portugheză, site-ul Techudo publicând recent un interviu cu Bertrand Chaverot, director Ubisoft Brazil, unde omul ar fi mărturisit că următorul capitol din saga Assassin's Creed se va desfășura în Brazilia. Dacă este adevărat, mai rămâne de văzut sub ce formă ni se va oferi un asemenea capitol, având în vedere că nu putem exclude nici forma unui nou pachet de conținut suplimentar pentru Assassin's Creed III. Dar Brazilia?!



CREATIVE ASSEMBLY SE OCUPĂ DE PRODUCEREA UNUI NOU JOC WARHAMMER

Aparent, procesul de dezvoltare a jocului de strategie Total War: Rome II nu a lăsat Creative Assembly fără resurse umane, drept pentru care studioul se va ocupa în paralel și de producerea unor jocuri din universul Warhammer. În acest sens, există deja echipe dedicate acestor noi proiecte, primul dintre acestea urmând să fie lansat „cândva" după 2013.

Mai trebuie precizat că acest lucru se datorează unui acord între SEGA și Games Workshop, cu mențiunea că discutăm despre universul fantasy. Toate drepturile pentru franciza Warhammer 40k rămân în proprietatea celor de la THQ.





ALEGEREA CAMPIONILOR





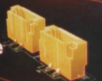
VRM Clock(KHz)

0743

Load Line(%)

0075

ROG GPU Tweak
Prima placă video cu overclocking quad-focus



VGA Hotwire
Tuning de voltaj la nivel hardware

MATRIX HD7970 I Rule My Game

Performanță extremă și livrare a puterii

DIGI+ VRM plus cele **20 de faze ale alimentării Super Alloy Power** oferă control digital precis pentru stabilitate crescută și longevitate

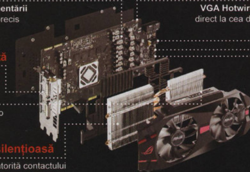
Experiența jocului îmbunătățită

Lasă-te cuprins de acțiunea 4K cu AMD Eyefinity™ 6 via **DisplayPort quad** și dual DVI

Indicatorul LED MATRIX confirmă dintr-o privire nivelul de încărcare al plăcii

Cu 20% mai rece și 3 ori mai silențioasă

DirectCU scade temperaturile cu 20% datorită contactului direct cu pipe-urile de cupru plus de 3X mai silențioasp și de 6X airflow crescut datorită cooler-ului dublu de 100mm



Supravoltare rapidă și exactă la nivel hardware

VGA Hotwire se conectează cu ușurință la placa grafică direct la cea de bază pentru a te scăpa de lipiturile anoste

Cu **Turbo Fan Activator** dintr-o singură apăsare setezi turația ventilatorului la 100% pentru o eficiență la răcire maximă



TweakIt hardware asigură tuning grafic superior cu o atingere. Supravoltarea este facilă, prin apăsarea tastelor + și –



Safe Mode resetează setările CMOS la cele de default pentru un OC fără griji







3GB GDDR5 Memory

1100MHz Boost Clock

*Motorul grafic: AMD Radeon™ HD 7970 GHz Edition. Engine clock 1.1GHz boost, 1.05GHz base. Memory clock 6.6GHz (1.65GHz GDDR5).

*Cooler cu 14dB mai silențios decât cel al lui Radeon™ HD 7970 la 1450rpm. Toate cifrele ce descriu performanțe pot varia în funcție de configurația sistemului și condiții de utilizare.

ASUS - Cele mai premiate plăci grafice din lume

ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

Efect în masă

DESPRE SFÂRŞITUL MASIV AL LUMII

Luna aceasta las un pic deoparte genul documentar sau cu iz de prezentare cu care v-am obişnuit în ultima perioadă şi prefer să expun şi să descompun, revenind oarecum la stilul primului articol din serie, cea mai interesantă desfăşurare de forţe a gamerilor din acest an. Acum, în acest univers al jocurilor electronice, dramele pot fi întâlnite peste tot, e şi normal, pentru că oriunde există pasiune, vor exista şi nemulţumiţi, dezamăgiri, înjurături şi răcnete. Nimeni însă nu cred că ar fi putut anticipa răzmeriţa provocată de sfârşitul „brusc" al seriei Mass Effect. Dacă nu aţi terminat această trilogie, iar ea se regăseşte în lista voastră „De jucat!", vă sfătuiesc să nu citiţi mai departe, fiindcă vă veţi strica plăcerea (sau dezamăgirea) descoperirii. Spoiler alert! (Cum spune americanu'.) Şi asta, pentru că îmi este imposibil să vorbesc despre ce a produs această revoltă a fanilor înrăiţi ai francizei, fără a detalia bucăţi din povestea jocului.

Mass Effect este o serie foarte importantă în istoria modernă a jocurilor, pentru că este printre primele RPG-uri care s-au bătut cu succes cu shooter-ele şi action-urile actuale şi a reuşit astfel să atingă o audienţă mult mai variată. ME este la fel de spectaculos şi de uşor de jucat ca, să zicem, Gears of War, dar reuşeşte, în acelaşi timp, să împingă şi o poveste care-ţi taie răsuflarea, un univers credibil şi un liber arbitru. În sensul că modul în care reacţionezi de-a lungul poveştii poate schimba drastic atât viitorul tău, cât şi al întregii galaxii. Aceste din urmă calităţi pot fi găsite în multe dintre RPG-urile din trecut, dar parcă pentru prima oară un joc a reuşit să lase în urmă mecanicele de joc „greoaie" (mai ales pentru cei care nu au răbdare sau nu se joacă mai departe de un shooter) specifice genului, fără a sacrifica însă calitatea celorlalte componente care fac din acest gen de joc unul atât de iubit. În ME eşti Căpitanul Shepard, un fel de Picard care aleargă printre stele şi rezolvă probleme. În acelaşi timp eşti însă şi Adama (Battlestar Galactica), în sensul că problemele pe care le rezolvi nu sunt de sine stătătoare. Ele dezvoltă o poveste plină de dramă, dragoste şi război, dar şi un univers impresionant, credibil, cu multe rase de extratereştri interesante, locaţii fantastice şi situaţii complexe. Nu cred că greşesc când spun că jocul este un Star Trek + Battlestar Galactica interactiv, în care tu pui lucrurile în mişcare, tu salvezi sau omori civilizaţii, reprezinţi omenirea în consilii intergalactice, iei decizii importante la fiecare colţ de stradă şi, bineînţeles, salvezi universul. A existat un moment aproape de sfârşitul primului joc, când, înain-




Şi pe ei i-am salvat.


Până şi pe ei i-am salvat.

Casey Hudson – Producător Mass Effect

Înainte ca Mass Effect 3 să fie lansat, Mr. Hudson declara (traducere aproximativă): „Pentru că povestea se termină aici (nu existau planuri pentru partea a 4-a), putem construi sfârşituri fără teama că va trebui să le legăm în vreun fel de o continuare. Asta înseamnă că pot fi foarte diferite. În acest moment luăm în considerare atât de multe decizii pe care jucătorii le pot face de-a lungul campaniilor, încât sfârşiturile nici nu vor putea fi catalogate ca în celelalte jocuri. De genul sfârşitul A, B sau C... Sfârşiturile sunt mult mai sofisticate şi au o varietate mult mai mare."


I-am salvat până şi pe ăia răi.


Cu ea „m-am văzut".

tând cu roverul din dotare printre ruinele unei vechi şi dispărute civilizaţii, pur şi simplu m-am oprit în loc şi am început să dau din cap uluit. Rare mai sunt filmele sau cărţile S.F. care îmi mai pot insufla acest sentiment complex de admiraţie şi bucurie a descoperirii, împletit cu frica de necunoscut. Între acele ruine realizezi cât de important este ce faci, dar şi cât de puternici sunt cei care ameninţă universul, îi dai înainte vrăjit de imaginile suprarealiste ale uzinei criogenice prin care te plimbi, îi dai înainte să salvezi lumea.

Nici nu e de mirare că mulţi dintre cei care au terminat primul Mass Effect le-au jucat pe celelalte, chiar dacă sunt mai slabe decât primul, doar pentru poveste şi personaje. ME este o space opera. O telenovelă în spaţiu, cu câteva momente mai spectaculoase şi mai interesante, cu atât mai mult pentru că eşti în mijlocul lor, decât oricare altele din filmele de gen. Foarte mulţi au investit, pe lângă zecile de ore de joacă, şi suflet, ba chiar, văzând că unele dintre acţiunile lor, care nu păreau aşa importante, în prima şi a doua parte, se răsfrâng negativ în partea a treia, au reluat toată seria pentru a rescrie viitorul. După care au terminat jocul şi-au înnebunit. Unii au înnebunit pentru că în ultima perioadă creierele le-au fost spălate de filme şi le-a dat cu eroare când oricare dintre cele 3 sfârşituri posibile ale jocului concluzionau trist. Un motiv copilăresc, zic eu, peste care, probabil, majoritatea au şi trecut, iar acum apreciază şi mai mult povestea în totalitatea ei. Alţii, în schimb, au înnebunit însă din motive mult mai logice. În ultimele 10 minute ale trilogiei, o nouă entitate apare de niciunde, îţi dă o explicaţie de doi lei, după care te pune să alegi dintre trei rele. Orice ai alege, producătorul îţi dă o palmă peste ceafă şi-ţi spune, „ia mai dute, mă, tu dracu' cu tot ce ai realizat până acum" (iar dacă eşti perfecţionist, ai realizat atâtea, ai salvat întregi civilizaţii de la eradicare, ai unit universul pentru a lupta împotriva acestui rău suprem, ai iubit şi ai fost iubit) „pentru că, ştii ce, orice ai face, lumea oricum se duce dracu'".
Forumul celor de la BioWare a luat foc, iar cei mai înverşunaţi fani ai seriei se simţeau, pe bună dreptate, trădaţi. Şi spun pe bună dreptate nu pentru că nu sunt de acord cu felul în care scenariştii au ales să închidă acest joc (deşi...),



Cu ea m-am iubit.

Suceli celebre

Acum, să nu credeți că aceste revolte ale fanilor apar numai în cazul jocurilor. Nu! Conan Doyle l-a omorât pe Sherlock Holmes la un moment dat, iar abonamentele revistei în care era publicat au scăzut cu 20000 peste noapte. Regele Edward al VII-lea l-a ridicat pe scriitor la rang de cavaler, dar mulți cred că a făcut-o doar pentru a-l „constrânge" să scrie mai departe nuvele cu Holmes. Presat de fani (dar şi de lipsa de bani), Sir Conan Doyle a cedat şi în 1903 la înviat pe Sherlock.

ci pentru că au fost mințiți. În nenumărate rânduri, producătorii au spus că tot ce faci contează, că ar fi bine să-ți păstrezi salvările şi aşa mai departe. În plus, cele 3 finaluri, chiar dacă diferite ca rezultat, nu erau deloc satisfăcătoare vizual sau concluzional. Filmulețele de încheiere erau aproape identice, indiferent de ce alegeai, iar multe dintre imaginile prezentate nu aveau niciun sens, stricând şi mai mult o poveste foarte bine închegată. Din 11430 de fani care au participat într-un sondaj ținut chiar de forumul oficial al jocului, 97% au votat schimbarea.

Producătorii au declarat că sfârşitul nu va fi schimbat pentru că este alegerea lor artistică. Într-un fel, le dau dreptate, ar fi penibil să mai schimbe ceva acum, pe ideea „v-am păcălit, de fapt, nu a fost aşa". Şi înțeleg foarte bine şi ce spun prin alegere artistică. Totuşi, eu nu pot sări în apărarea lor doar pentru că poveştile din spatele jocurilor sunt artă, iar un artist, vezi Doamne, nu ar trebui să se simtă presat în niciun fel de public când scrie o carte sau face un film. În primul rând, jocurile de acest tip nu ar trebui să fie comparate cu filme sau cărți. Poate această comparație merge în preajma unui adventure şi, sincer, ar fi destul de penibil să-i ceri unui producător să schimbe sfârşitul vreunui joc de gen, pentru că nu este aşa cum ți-ai imaginat, dar aici vorbim de un Role Playing Game care chiar te lasă, ba chiar te şi încurajează, să joci un rol. Povestea nu este astfel scrisă doar de producători. Este scrisă şi de tine, în funcție de ce alegi să fii şi să faci în joc (unii chiar exagerează şi spun că, de fapt, este scrisă doar de tine, iar producătorii ți-au oferit doar mediul în care să o desfăşori). Iar după ce investeşti peste 100 de ore, în care ai incercat să ajuți pe toată lumea, bunul simț ar trebui să-i spună aceluiaşi producător, mai ales după ce ți-a turnat într-una că tot ce faci contează, că nu e bine să-ți nege acel final fericit pentru care ai muncit sau măcar unul corelat cu majoritatea acțiunilor tale, diferit de finalul celor care au ales o altă cale. Mă repet, în ME, orice ai ales să faci de-a lungul poveştii contează, având impact asupra ta, a celor din jurul tău şi a galaxiei, mai puțin la sfârşit, când liberul arbitru dispare subit şi afli că, de fapt, tot ce ai făcut până acum şi oricât de mult sau puțin ai muncit nu are nicio importanță, universul se va duce dracu' oricum. E şi asta o lecție de viață.

Pe de altă parte, poate că producătorii ar fi fost iertați de mulți dacă jocul ar fi înclinat mai mult balanța spre artă, poveste, metafizică şi mai puțin spre comercial. E clar însă că ME2 şi 3 sunt simplificate pentru a fi cumpărate de cât mai mulți. E clar şi că jocurile sunt considerate de aceşti producători mai degrabă produse, decât artă. Caz în care e mult mai simplu. Domn'e, am plătit 150 de euro pe produsul tău şi mi-ai promis că face asta. Ei bine, nu



După care i-am lăsat pe toți să moară de foame.



The Escapist prezintă cele 5 stadii ale amărăciunii resimțite după terminarea Mass Effect.













Pentru mulți dintre noi, o grămadă de noi prieteni

face, dă-mi banu' înapoi! E una dintre cele mai dificile întrebări pe care le poți pune. Unde tragi linia între artă și produs în cazul unui joc? De fapt, unii chiar așa au făcut, au terminat jocul și l-au dus înapoi, iar alții au împins chiar mai mult și au făcut plângere la „protecția consumatorului" pentru reclamă mincinoasă. E foarte greu de construit un caz în jurul unor afirmații ca cele din icoana aruncată pe aici, dar, Marjorie Stephens, angajată a Better Business Bureau, o organizație nonprofit foarte puternică care atrage atenția consumatorului asupra escrocheriilor, comentariilor publicitare etc., a declarat că producătorii ME3 chiar se fac vinovați de reclamă mincinoasă și arată cu degetul câteva afirmații de pe site-ul francizei care spun, pe scurt, că tot ce alegi în joc are importanță și poate schimba istoria universului. Într-un final, producătorii au cedat presiunii și au oferit gratuit un pachet cu concluzii extinse pentru fiecare final în parte. Plus încă unul, pe care dacă-l alegi omori pe toată lumea... mda. Prea puțin, prea târziu, pentru mulți dintre fani.

■ ncv

Prăjituri și donații

Unii dintre fanii francizei au pornit o campanie numită „Rateke Mass Effect" în care cereau și un final mai pozitiv. Iar pentru a-și arăta seriozitatea, au început să doneze „pentru cauză" organizației de caritate Child's Play sume de bani. În două săptămâni s-au strâns 80 de mii de dolari, dar Child's Play a intervenit și a refuzat banii, declarând că nu dorește o asociere a cauzei lor cu cea de față. Liderul grupului a schimbat strategia și a strâns în mai puțin de o oră o mie de dolari cu care a cumpărat 402 prăjituri. Prăjiturile aveau culori diferite (roșu, verde și albastru, similare cu exploziile colorate diferit în cele trei finaluri ale jocului), dar toate aveau același gust. Au fost apoi trimise pe adresa BioWare. Angajații companiei le-au donat pe toate unei organizații locale de caritate (sper că nu erau otrăvite).









Poți alege ce culoare îți place ție.



This is the beginning of a beautiful friendship.

De la Action Man, prin Bunul Gospodar, până la Monkey Island

Simplify (VIII)

Are Roland Barthes în „Mitologiile" lui un scurt eseu despre jucăriile de care se puteau bucura copiii francezi de la mijlocul secolului trecut. Ideea de bază este aceea că jucăriile din acea epocă erau astfel concepute încât să corespundă unei atente specializări care reproducea la scară mică viitoarele activități și funcții pe care viitorii adulți erau chemați să le desfășoare și să le ocupe în societate. Panoplia jucăriilor fetițelor se învârtea în jurul simulării unor sarcini materne și casnice, „gâdilând" instinctul de mamă și prefigurând destinul burghez de gospodină, pe când băieților le erau previzibil rezervate simulări simplificate ale unor sarcini tipic asociate sexului tare – războiul (soldați, mașini de război etc.) sau funcționarea cetății (seturile de Poștă sau Telecomunicații etc.). E ușor demonstrabil că justețea remarcilor lui Barthes nu poate fi restrânsă doar la momentul istoric particular la care face referire, ci că ele desconspiră ceea ce există de mult (o codificare a sarcinilor adulților pe înțelesul copiilor) și continuă să existe și astăzi – industria jucăriilor, în ciuda diversificării ofertei și inovației, respectă în continuare aceeași împărțire.

Barthes mai deplânge și absența pronunțată a formelor și mijloacelor prin care copiii și-ar fi putut crea singuri obiectele interesului lor ludic (aproximativ în acea perioadă erau patentate cuburile de LEGO), orientându-le curiozitatea și entuziasmul tipic vârstei doar înspre deprinderea unor funcții prestabilite în locul creativității. Eseul se încheie cu o apologie a lemnului în locul noului plastic ca material predilect pentru manufacturarea jucăriilor, străbătută de un evident impuls romantic, dar nu fără a atinge câteva puncte sensibile. Ca să ajungem de la jucăriile lui Barthes la jocurile pe calculator, trebuie să trecem mai întâi prin categoria generală a jocurilor, și mă refer aici atât la cele active, care presupun un efort fizic, din genul celor ce făceau carieră în curțile blocurilor până nu de mult (vezi Baba oarba, Pitulușul), cât și la cele pe care le voi numi statice, care implică mai degrabă recursul la noroc, intelect, memorie (vezi „Nu te supăra, frate", „Dacii și romanii", „Monopoly").

Jocul, spre deosebire de jucărie, presupune un set de reguli fix, o convenție la care participanții trebuie să adere, abolind temporar distincțiile care îi individualizează în viața reală, pentru a se supune celor prescrise de joc, care să permită simularea între ei a unor relații noi. Mai înseamnă, de cele mai multe ori, contactul social, acesta fiind și unul dintre scopurile lui prime, spre deosebire de jucărie, care este proiectată în ideea de a umple golul social, absența unui altul cu care să te poți juca. Nici jocurile active, nici cele statice nu pot, de multe ori, să se dispenseze de obiecte; acestea au, în mare, același rol de a reprezenta sau facilita reprezentarea unei posibi-



Coperta uneia dintre edițiile în engleză ale „Mito logiilor", o colecție de scurte eseuri care urmăreș formarea și erodarea miturilor societății modern servind și drept exemplu pentru evoluția concep tului în sine.

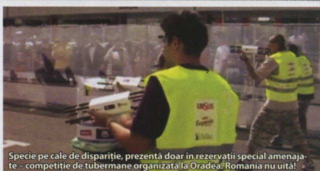

Visul lui Barthes devenit realitate. Dau Hexagonul meu pe un Lego!


Casă de păpuşi de dinaintea producţiei în masă. Oarecum ironic, fetiţele de viţă nobilă care îşi puteau permite să comande o asemenea capodoperă nu aveau nevoie să-şi cultive prea mult instinctul de mamă; îşi angajau guvernante.

le instanţe a vieţii adulte. Însă accentul nu mai cade acum pe exercitarea viitoarelor roluri prin identificarea directă cu jucăria, ci pe folosirea acestora ca obiecte-suport pentru interacţiunea socială. Jocul ridică ştacheta cu o treaptă deasupra jucăriei (de aceea este şi practicat mai intens la o vârsta mai mare, când jucăriile tind să dispară din peisaj), pentru că presupune educarea unor sentimente, emoţii, capacităţi complexe (camaraderie, ambiţie, capacitatea de a lua decizii rapide etc).

Unde situăm jocul video? Iar când spun joc video în acest context, mă refer la acele jocuri care pot fi parcurse fără probleme şi de copiii din intervalul 8-14 ani (marja de +/-2 ani în funcţie de caz), deci cei care resimt impactul formativ al acestora în acelaşi fel în care l-ar resimţi pe cel al jocurilor tradiţionale. Exclud din prezenta discuţie jocurile educative, a căror menire este auto-declarată, şi pe cele adresate strict unui public adult, nu neapărat din cauza conţinutului explicit sau violent, ci fiindcă tratează teme slab comprehensibile segmentului de vârstă pe care-l iau în considerare (vezi recent lansatul The Cat Lady). Dar există o foarte generoasă plajă de jocuri care pot fi receptate, admiţând oarecare variaţii, atât de copii, cât şi de adulţi: Monkey Island, una dintre cele mai bune serii de aventură apărute vreodată, e un exemplu minunat de atare polivalenţă.

În mod ciudat, discuţia de acum două numere (vezi Simplify VI, dihotomia single-multi) are o relevanţă în încercarea de a încadra jocul video mulţumitor, pentru că el nu poate fi complet echivalat sau inclus nici categoriei jucăriei, nici celei a jocului, aşa cum, sumar, le-am trasat mai sus. Iar aceasta, pentru că, dacă modul multiplayer pare să corespundă destul de fidel jocului, încurajând sine qua non interacţiunea socială (chit că „pe nevăzute", dar asta e o altă discuţie), modul singleplayer are câteva trăsături care îl apropie de noţiunea de jucărie. Oricum ar fi, arhetipul jocului video, înţeles ca o complementară uniune singleplayer-multiplayer, încorporează suficiente caracteristici ale ambelor noţiuni, încât să-l putem plasa undeva între ele (deşi o exprimare mai bună ar fi deasupra lor). Voi enumera câteva dintre ele:

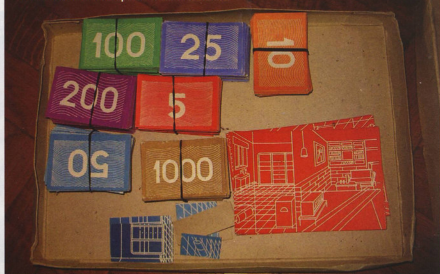

Specie pe cale de dispariţie, prezentă doar în rezervaţii special amenajate – competiţie de tubermane organizată la Oradea. Romania nu uită!

1 presupune o identificare personală cu un personaj anume, care poate fi văzut ca un alter-ego exemplar, îndeplinind sau demonstrând o posibilă funcţie a viitorului adult în societate (vezi shooter-ele militare, în care se urmăreşte triumful celor buni, cinstiţi, eroici, sau simulatoarele);

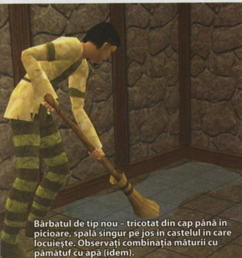
2 vechile seturi s-au transformat în scheme progresiv mai complexe care ajung până la a simula întregi ramuri ale vieţii cetăţii (vezi tycoon-urile);

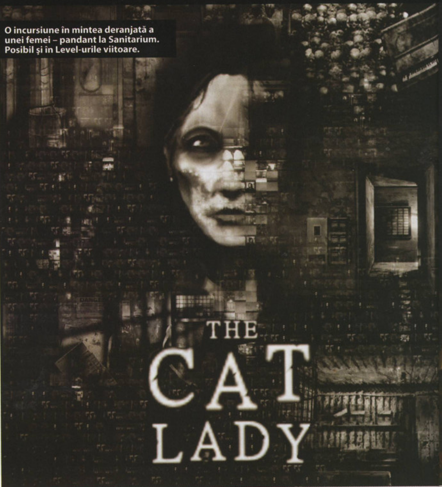
3 jucătorul se poate comporta cu singleplayer-ul mai degrabă cum o făcea cu o jucărie – convenţia poate fi mai uşor modelată după propria voinţă sau interpretată liber (vezi cheat-urile, editoarele, mod-urile) fără a fi nevoie să se conformeze regulilor impuse de o majoritate sau să se expună oprobiului celorlalţi dacă le încalcă, cum se întâmplă în multiplayer; deosebirea este că scenariul trebuia înainte imaginat chiar de către copil, acum fiindu-i de cele mai multe ori


Action Man e unul dintre avatarurile contemporane ale soldăţelului de plumb, împlinind generaţiilor de viitori masculi alfa fanteziile eroice ale copilăriei.



Bunul Gospodar – varianta Monopoly adaptată la nivelul mai modest al apartamentului comunist.


Bărbatul de tip nou – tricotat din cap până în picioare, spală singur pe jos în castelul în care locuieşte. Observaţi combinaţia măturii cu pămătuf cu apă (idem).



O incursiune în mintea deranjată a unei femei – pandant la Sanitarium. Posibil şi în Level-urile viitoare.

livrat de-a gata (povestea jocului, scenariile prestabilite);

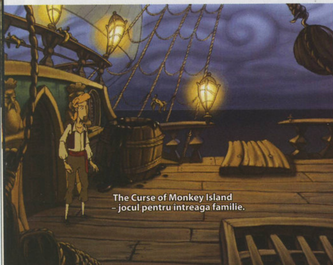
4 NPC-urile au un rol imposibil de desfiinţat în majoritatea singleplayer-urilor care au pretenţia unei poveşti, chit că e vorba de inamici sau prieteni, fiind echivalentul virtual al soldăţeilor de plumb/pionilor folosiţi pentru a organiza joaca tradiţională; multiplayer-ul poate uneori păstra doar obiectele-suport (vezi deathmatch-ul);

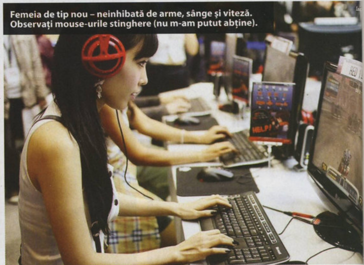
5 sunt frecvent exploatate teme şi motive istorice sau ştiinţifice, prezentate într-o formă relativ accesibilă, în vederea „efectului secundar" de expunere la un set de cunoştinţe de cultură generală (vezi Age of Empires);

Am putea continua lista cu atribute pe care jocul video le împrumută din ambele părţi ale baricadei, însă în scopul ilustrativ pe care mi l-am propus, cred că este suficient. Ideea că jocul video este o formă compozită, care înglobează răspunsurile la nevoile copilului, atât legate de joc ca activitate socială, cât şi de jucărie ca expresie contrasă a unei activităţi adulte, mi se pare suficient de evidentă încât să nu solicite o argumentare mai pe larg în condiţiile articolului de faţă. Dar conduce această nouă manifestare a ludicului către o îmbogăţire a imaginarului şi fondului sufletesc al copilului sau, după cum este des acuzată, e mai probabil să corupă, să simplifice, să sărăcească?

Dacă e să mergem pe linia observaţiilor lui Barthes, am putea răspunde că a) jocurile video au încurajat formarea unei a treia categorii de produse, acum liberalizată, adresată în egală măsură ambelor sexe), b) se achită destul de bine şi, posibil, mai complex, de exigenţele creative, deşi au parte de limitări specifice (şi nu neapărat mai puţine, ci doar de altă natură) şi c) materialul din care sunt „manufacturate" nu mai este nici lemnul, nici plasticul, ci linia de cod.

N-ar trebui, totuşi, să ne lăsăm păcăliţi a da curs în vreun fel firescului impuls de a ierarhiza jucăria, jocul tradiţional şi jocul video: când am spus că acesta din urmă este deasupra celorlalte, n-am făcut-o având în minte o judecată de valoare, ci doar descendenţa. Jocul video nu-şi creează o nişă, tehnic vorbind, între jucărie şi joc, ci acoperă o parte a spectrului inexistentă până acum, satisface o nevoie nou formată odată cu intrarea într-o eră tehonologică diferită de toate cele precedente. Jocul video nu înlocuieşte nici jucăria, nici jocul, cum nici acestea nu ar fi capabile să îndeplinească funcţia hibridă a acestuia. Spaţiul virtual e necesarmente populat şi de jocul video, care-şi preia locul şi funcţia naturală de a servi ca îndreptar ludic şi arenă de experimente generaţiei revoluţiei informatice.


The Curse of Monkey Island – jocul pentru întreaga familie.

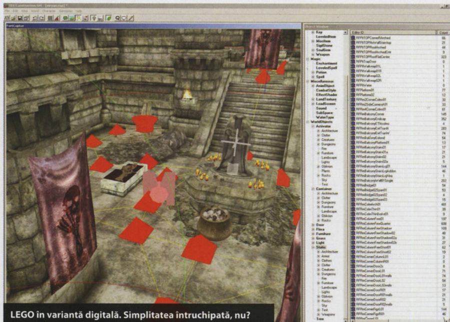

Femeia de tip nou – neinhibată de arme, sânge şi viteză. Observaţi mouse-urile stinghere (nu m-am putut abţine).

Şi de acum încolo, fără Quake Live, ne-am înţeles, domnişoară???

Legat de a), într-adevăr, pe lângă faptul că destinatarii jocurilor video încep să calce din ce în ce mai des pe teritoriul care era odată considerat tabu pentru celălalt sex (vezi fetele care îndrăgesc fps-urile, care ar trebui asociate instinctului războinic masculin conform prescripţiilor tradiţionale), există un segment de jocuri însemnat care cultivă neutralitatea. În acest sens, cel mai elocvent exemplu ar fi seria The Sims, care simulează digital atât traiectoria carierei adultului, cât şi viaţa casnică a acestuia, acomodând variante şi atitudini care ar fi fost considerate nepotrivite în trecut – un copil de sex feminin şi-ar putea astfel proiecta viitorul profesional ca militar, pe când unul de sex masculin e nevoit să parcurgă şi o secţiune minimă de amenajare interioară sau menaj. Fiindcă ecranul monitorului a devenit spaţiu privat încă de la vârste fragede, ţinând loc de jurnal intim şi loc de joacă sau adunare, privirea parentală care, altă dată, ar fi putut exercita un control mai rigid în privinţa jucăriilor şi jocurilor tradiţionale, se vede, în mare parte, exclusă sau, oricum, inhibată. Deşi prezintă şi pericole, această stare de fapt aduce şi o scurt-circuitare a clasicei orientări a stimulării copiilor într-o directie semi-forţată, traditional condiţionată de sex (de genul „eşti fată, nu trebuie să tragi cu pistoalele, ci să te joci cu păpuşile").

Avantajul primar adus de c) şi care influenţează direct b) este că jocul video câştigă în maleabilitate, devenind în mâini diligente şi pricepute un instrument proteic. La un nivel elementar, cheat-urile sau trainer-ele înlesnesc accesul la jucărie celor care nu au atins vârsta sau nivelul de competenţă necesar pentru a se putea bucura pe deplin de joc. Când acesta devine o opţiune reală, mod-urile, conversiile ori conţinutul creat personal sau de alţii pot altera variabilele originale aproape complet, conferind jocului video un potenţial superior de personalizare şi descărcare creativă, marginalizând uniformitatea care decurge din producţia în serie. Desigur, pot fi imaginate scenarii de alterare complexe şi în cazul jucăriilor sau jocurilor tradiţionale, cu efecte la fel de impresionante. E, de asemenea, discutabil cât de facilă este pentru segmentul pe care l-am luat în calcul manevrarea uneltelor care să-i permită să se joace liber cu formele desfăcute ale jocului video – editoarele mai au drum de parcurs până să împace o accesibilitate ridicată cu o complexitate acceptabilă. Până va fi negociat un compromis mai avantajos, jocul video deţine acest potenţial imens măcar la nivel teoretic. (va urma)

■ **Radu Sorop**



LEGO în variantă digitală. Simplitatea întruchipată, nu?

STRIKE SUIT ZERO

GEN SPACE COMBAT **PRODUCĂTOR** BORN READY GAMES **APARIȚIE** IANUARIE 2013
ON-LINE STRIKESUITZERO.COM **PLATFORME** PC

Kickstarter începe să dea roade

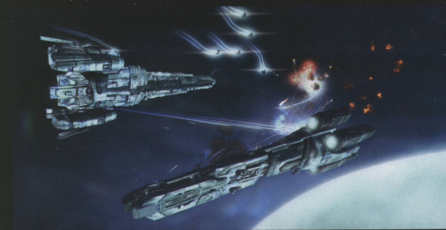
Kickstarter este, fără îndoială, vedeta anului 2012. Sistemul acesta de „ajută-mă ca să îți pot face jocul" a început să lase un gol din ce în ce mai mare în buzunarul deja subțiat al marilor distribuitori. Inițial și în ceea ce privește jocurile video, Kickstarter a funcționat ca o metodă alternativă pentru producătorii indie. În acest an însă, am văzut o mulțime de proiecte extrem de serioase care nu numai că au cerut milioane, dar le-au și obținut. Dintr-o alternativă de finanțare pentru proiecte mici, Kickstarter a devenit un concurent direct al marilor distribuitori de titluri AAA și metodă viabilă și validă de finanțare a oricărui tip de proiect. Însă povestea asta nu are un sfârșit deocamdată, pentru că nu știm încă dacă producătorii vor reuși să întrunească așteptările celor care au decis să „arunce" bani pe ideile lor.

Kickstarter trial

Majoritatea producătorilor au creat niște așteptări uriașe prin campaniile lor de pe Kickstarter. Oamenii au dat bani în avans pentru ele, amețiți de mirajul jocului pe care și l-au imaginat întotdeauna. De-a lungul anilor s-a vorbit mult despre „drama" marilor designeri, asupriți de tirania distribuitorilor care își consideră toți consumatorii bătuți în cap, și, ca urmare, este plin de jocuri de cacao. Nu sunt lăsați, domnule, să facă! Dar, din punctul meu de vedere, după câțiva ani în industria asta, aspectul acesta „iobăgesc" de a prezenta lucrurile e clar că vine dintr-o singură perspectivă...

Ceea ce am remarcat este faptul că distribuitorii, sau „publishers" cum sunt ei cunoscuți în mediul anglofon, sunt doar cinici și orientați doar spre a face bani, dar își tratează consumatorii egal și ca grup, adică egal de bine sau de prost. Nu prea am auzit să judece, că ar fi bătuți în cap, că nu știu să joace, că ar trebui să înțeleagă etc. Astea vin de la producători, deseori designeri frustrați de faptul că metodologia lor fenomenală nu este experimentată de dobitocul de user la adevărata sa valoare. Și astfel, „hai să facem așa, că jucătorii noștri sunt tâmpiți" devine un fel de „quote" prin care unii își justifică incapacitatea de a crea mecanici de joc cursive și logice pentru cei cărora le este dedicat jocul. Adică, exact acei oameni care ar trebui să pună valoare pe fanii lor nu o fac. Poveste lungă asta...

Nu spun că toți designerii sunt așa, dar am mari rezerve în a investi în kickstarter-ul unui designer, cum



e, spre exemplu, cel de Star Citizen. Motivele sunt nu numai cele enumerate, ci și acela precum că un desinger vrea tot în joc. Șansele ca un designer să poată fi convins să renunțe la un „feature" pentru a avea jocul la timp pe piață sunt minime. De obicei, asta e treaba producătorului sau poate veni din partea publisher-ului. Ca urmare, știu că unele proiecte dintre cele care au obținut finanțare pe Kickstarter vor lua foarte mult timp și vor costa mai mult ca să fie terminate. De unde riscul de a nu fi terminate niciodată. Menționez că am lucrat și lucrez ca producător, project manager și designer în industrie și ceea ce citiți mai sus sunt observații







făcute și pe propria piele. Uitându-mă la primul meu an ca designer la Fun Labs, de exemplu, nu pot spune că mă simt foarte mândru de modul în care am abordat respectiva poziție...

Oricum, dacă vă interesează cum stau proiectele de pe Kickstarter acum, Rock Paper Shotgun are o retrospectivă pe tema asta – http://tinyurl.com/cnq2qaq

Unde stă Strike Suit Zero (SSZ)

Toată poliloghia asta de mai sus probabil că poate fi considerată interesantă, dar, sincer, are un sens în contextul de față. De fapt, sensurile sunt multiple. Spre exemplu, Strike Suit Zero este aproape de a fi lansat și e posibil să întrunească așteptările celor care au dat cu bani. Jocul nu a fost scump, a avut un buget de Kickstarter de doar 175.000 de dolari, dar a avut și alte investiții exterioare. Sunt sigur că a costat mai mult, estimez în jur de 700 – 800 de mii de dolari. Asta îl pune în categoria jocurilor serioase de pe Kickstarter, chiar dacă nu și-a obținut întreaga finanțare de acolo.

Pe de altă parte, jocul trebuia lansat în vara acestui an. Chiar dacă părea a fi într-o formă bună, totuși a fost amânat pentru la anul în ianuarie. Ca de obicei, lucrurile care merg bine în industria software și merg extrem de prost în cea a jocurilor video sunt organizarea și anticiparea unor timpi realistici de producție. Nu taxez Born Ready Games, producătorii lui SSZ, pentru asta, ci anticipez mari probleme pentru alte proiecte de aceeași amplitudine. Oricum, ceea ce am acum în față este o versiune funcțională a jocului, cu un număr de nave și misiuni suficient de mare pentru a mă ajuta să-mi fac o idee despre ce să aștept de la versiunea finală. Sunt mulțumit și aștept cu nerăbdare data de lansare... Deși, până acum, am uitat să spun de ce.



Transformers

Ideea jocului e foarte simplă, și anume „Ce fain ar fi să ai un joc cu lupte în spațiu, folosind transformers". Zis și făcut! Se ia un engine frumos și colorat, se aplică legile fizicii în spațiu descoperite în Freelancer, se aplică multe efecte grafice, ca, de exemplu, explozii multicolore, se face totul ușor accesibil (Apasă SPACE ca să schimbi forma), aplici niște reguli de bun simț gameplay-ului și gata... A, mai e povestea, așa că se preia o temă arhicunoscută, cum ar fi „Pământul atacat de forțe obscure care vor să-l anihileze și, na, Spuf!"... chiar gata acum.

Adevărul este că e important cum se iau cele de mai sus. Pentru fani, roboții au fost închipuiți și desenați de către Junji Okubo. Pentru non-fani, roboții au fost închipuiți și desenați de unul foarte tare. Partea și mai faină e că muzica a fost compusă de către cel care a compus superba coloană sonoră a lui Homeworld, pe nume Paul Ruskay. Dacă nu știți ce e Homeworld, e în regulă. Nu o să vă judec incompetența gnoseologică ludensiană. Dar se pare că producătorii consideră că e important pentru noi să știm toate lucrurile astea înainte de a da bani pe Kickstarter. Și le dau dreptate. Însă, mă





gândesc io așa, pe prispă, dacă ar porni acum Anghel Saligny o campanie pe Kickstarter ca să construiască un pod peste Canalul Mânecii, i-ați da bani?

Trecând peste aparenta, dar departe de adevăr indignare a mea față de unele campanii fanteziste de pe Unșutinainte, Strike Suit Zero arată bine și se joacă bine.

Joacă bine...

Jocul are o structură liniară, cel puțin momentan. Producătorii vorbesc despre campanii dinamice și multiple vehicule, aka roboți, care vor veni cu versiunea finală. Multiplayer se pare că nu va avea, din multiple motive, unul dintre ele clar fiind cel financiar. De asemenea, nu vei avea posibilitatea de a juca numai transformeri. Alte tipuri de nave vor fi incluse, precum fightere, bombere etc.

Fizica jocului este una orientată înspre casual. Se joacă foarte bine din mouse, dar plăcut și din joystick, în special dacă ai un thruster la mâna stângă. În luptă, vehiculele cu funcții de roboți pot fi transformate cu o singură tastă, dar pentru o perioadă limitată de timp. Diferența dintre a lupta ca navă clasică sau ca robot e că în fiecare formă ai tipuri diferite de armament și manevrabilitatea e de natură diferită. De exemplu, un robot se poate roti foarte repede în jurul propriei axe, în contextul fizicii din joc, și, ca urmare, poate urmări mult mai ușor țintele extrem de rapide. Pe de altă parte, ca navă, viteza de deplasare în linie dreaptă este mai mare. Puterea combativă tinde să fie cam egală, fiind o funcție directă a aramamentului cu care îți dotezi nava înainte de luptă. Transformarea este susținută de luptă. Ca să stai cât mai mult în formă de robot, trebuie să distrugi cât mai multe nave, pentru că așa îți încarci bara de „transformer".



Jocul nu se vrea realistic, ci se vrea un shooter spațial care să fie super plăcut de jucat de multă lume, cu un set strict de reguli predefinite care vor depăși uneori orice formă de plauzibil.

Progresia ta ca pilot este reprezentată prin diferite abilități, destul de puține, de altfel, pe care le poți antrena doar în cazul în care completezi anumite obiective într-o misiune. Practic, faptul că termini o misiune îți aduce și o recompensă secundară în afară de cea implicită (adică textul cu „Mission completed").

În ceea ce privește atmosfera și grafica jocului, ceea ce am văzut în această versiune alfa mă mulțumește. Muzica e bună, sunetele sunt la locul lor și creează imersiune. Ca urmare, jocul te prinde și te ține prin dinamismul său extrem. Luptele sunt presărate cu clasicele ruperi de ritm care aduc obiective suplimentare sau alterează obiectivele deja existente. Pentru cineva care apreciază experiențele liniare, astea sunt lucruri care trebuie să existe exact în acea formă clasică.

Așadar, vă rog, nu mă lăsați să vă împiedic să cumpărați acest joc. Chiar dacă 30% din ceea ce au zis pe Unșutinainte NU o să fie prezent din prima zi. Chiar dacă nu va avea multiplayer și chiar dacă nu poți să faci comerț cu rase de șopârle vorbitoare și motani încălțați. Chiar și cu atât cât are acum, tot o să merite un paișpenouășnouă acolo.

■ **Locke**



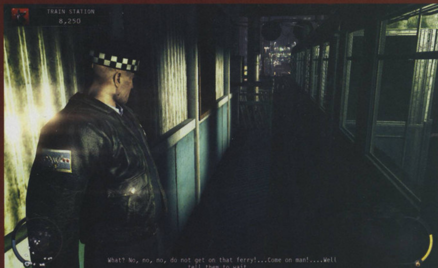


Chelule, ținta-i acasă?

HITMAN™ ABSOLUTION







Sunt invizibil. Sunt o umbră în noapte. O umbră chealǎ, cu pantalonaşi scurţi şi şepcuţă de marinar. Ziua bună, domnule santinelă, uite ce mândreţe de tort am pentru şefu'. Am auzit că-i plac dulciurile şi m-am gândit să-i fac o bucurie, că prea pare cătrănit de la o vreme. Ce-am pe ceafă? E un semn din naştere, vigilentule. Nu-s Antihristul, bată-te să te bată. Mama lipea etichete în supermarket când era gravidă cu mine, ştii şi tu cum e... S-o vezi pe soră-mea, săraca... Seringa? Ce seringă? Aaa, seringa asta verzuie care-mi iese din buzunar. E de la tata. Era diabetic, bietul om, seringa e tot ce mi-a rămas de la el. Şi diabetul. Săru' mâna, dar nu pot gusta din tort. Ştii... diabetul. Da' poate vrei să-l guşti matale, deşi ar fi păcat de el, că nu mai am otra... FRIŞCĂ pentru altul. Aha, frişcă. Pot intra? Săru' mâna, boierule. Spune-i şefului că i-am lăsat tortul pe birou. Să-l mănânce încet, că-i rece şi ştii ce dinţi sensibili are. Nu ştii? Ieri a mâncat o îngheţată şi l-am auzit din sala motoarelor. Alo, Diana? L-am rezolvat, sari cu banu'. Auzi? Te cheamă Diana? Nu? Atunci nu mai asculta ce vorbesc alţii. O să trăieşti mai mult. Eu o să sar în bărcuţa asta de salvare. Pa. Noaptea, voal de catifea, cade peste crima mea, vine altaaaa...

Aşa arăta o zi obişnuită din viaţa lui 47 înainte ca Eidos şi IO să pună toată poliţia şi toate agenţiile secrete din Univers pe urmele lui. Lipsesc asasinii Greenpeace-ului, dar întotdeauna e loc de un DLC pentru masele înghiţitoare de conţinut descărcabil. Dacă stau bine să mă gândesc, pe lângă călugăriţele pistolare din infamul trailer, un asasin tocmit de ecologişti drept pedeapsă pentru o crimă odioasă săvârşită de 47 împotriva unei iguane dizidente cu guşă roşie de Galapagos ar fi un semn de normalitate. Nu insist, că le dau idei. Pe scurt, 47 a devenit vânatul favorit al secretomanilor din underground-ul criminal al Americii. Aşa se întâmplă când dai dovadă de omenie şi ţii morţiş să îndeplineşti ultima dorinţă a unei ţinte. Cum s-a ajuns la aşa ceva? Fiţi atenţi în continuare, că urmează o poveste lungă, întortocheată, cu multe fundături şi o singură morală. Facerea de bine e... *beep* ... de hitman!

Smiling like a killer...

Nu sunt un fan hardcore al seriei Hitman. De fapt, până acum n-a avut nimeni încredere să-mi dea un stealth pe mână. Ghinea e cu Thief-ul, Splinter Cell a trecut pe la toţi, dar pe mine m-a ocolit, iar Mitză era expertul nostru în ucigaşi plătiţi atinşi pe merit de blestemul calviţiei. Cred că v-a povestit şi într-un editorial (sau poate în review-ul lui Blood Money, memoria începe să-mi joace feste) cum plecam noi în zori de la redacţie, iar el fluiera vesel şlagărul nemuritor al formaţiei vocal instrumentale Motorhead, Smiling Like a Killer, gândindu-se la Domnul Patruzecişişapte. Domnule, ce vremuri. Eram tineri, eram mulţi, avea fiecare stealth-ul lui. Mai puţin eu. Eram doar tânăr şi mult. Mi-am dorit nespus de mult stealth-ul meu, dar cred că un articol antic (şi, probabil, cam fuşerit) despre Tenchu (o fantezie cu ninjalăi) i-a convins pe şefii de atunci că sunt mai priceput la alte lucruri decât la lovitul din umbră. Până la urmă, a meritat să rămân zece ani la Level, să-mi văd aproape toţi colegii plecând (înainte sau după ce s-au însurat) şi aparatul de aer condiţionat stricându-se într-o apoteoză de aer rece, freon şi praf gălbui, căci acum n-au avut încotro şi au fost nevoiţi să-mi dea propriul meu stealth. Cum adică cine? El, desigur! Mai mult, nu e niciun Thief la orizont, ca să-mi răpească Ghinea audienţa cu clarobscurul lui (pe care l-a luat de la Rembrandt, nu l-a inventat el) sau cu vreo torţă a cărei flacără jucăuşă naşte pe pereţi şuberţi mititei biciuiţi sălbatic de vreun gorkist colhoznic fără suflet. Sunteţi doar ai mei, mititeilor! Dar



ce zgomot se aude? E stafia lui Blood Money, că îl oferim cu acest număr al revistei. L-am rejucat de curând, ca o pregătire pentru Hitman Absolution. Domnule, ce joc!

Deși n-am fost desemnat oficial cronicarul seriei Hitman, am urmărit cu interes evoluția lui 47 de-a lungul celor patru jocuri care au pavat drumul spre așa-zisa mântuire a păcătosului spân. IO a început cu dreptul, dar oarecum stângaci, o serie care ne-a oferit un personaj iconic și un gameplay aparte. N-am luat la puricat primul Hitman, dar l-am butonat îndeajuns de mult încât să-mi dau seama că, în ciuda poticnelilor evidente acum, a fost un experiment reușit. Un diamant neșlefuit, ca să folosesc un termen tare drag jurnalistului de jocuri. Sincer să fiu, nu știu dacă o să-l mai joc curând, căci are problemele lui, dar pentru că n-o să reproșez sapiensului că n-a sărit direct în Versace, ci a început prin a jupui un mamut, n-o să-i caut nicio vină primului Hitman. E o piatră de hotar în Industrie și o s-o lăsăm așa. A urmat Silent Assassin. Adică Hitman 2. Pe atunci, se pare că omul învăța din greșeli, căci al doilea Hitman a construit un ditamai blocul pe temelia turnată de primul. IO Interactive a înțeles perfect ce anume i-a atras pe oameni în universul asasinului plătit și, drept urmare, au făcut un pas înainte către simulatorul perfect de crime la comandă. A urmat Hitman Contracts. Nu mai țin minte mare lucru din el, dar mi-a plăcut mult atmosfera sumbră și am fost tulburat de individul care m-a informat, într-o română perversă care l-ar fi făcut să roșească până și pe Râmaru, că vrea să-mi simtă carnea. Omul voia, de fapt, să verifice dacă nu cumva am ascuns vreun lansator de rachete într-o pulpă de porc inofensivă, dar ceva sau cineva s-a pierdut (sau câștigat) în traducere și a ieșit ce-am auzit eu îngrozit în căști. Mulți nu îl prea înghit, dar a pavat drumul pentru Blood Money. Se zvonește că Blood Money și Contracts trebuiau să fie un singur joc, dar un manager șmecher a fost de altă părere, a tras o linie la mijloc și ne-am trezit cu două jocuri. Deci, Blood Money. În ciuda faptului că, în 2006, deja începusem să intrăm în epoca Declinului, Blood Money a îmbunătățit formula patentată de IO cu șase ani înainte. E cel mai bun din serie. E și multiplatformă (PS2, Xbox și X360 în 2007), ceea ce ne dovedește că, unde există voință, pot exista și niveluri fără ecrane de încărcare din două în două uși. Observați un tipar? Fiecare joc Hitman a marcat o evoluție clară a conceptului, un pas înainte spre jocul perfect pe care IO l-a văzut atunci când l-au creat pe 47.

Urmărind evoluția seriei pe parcursul celor patru titluri, ai crede că Hitman Absolution e sfântul Graal al degenerațiilor care se antrenează pentru o viață în slujba crimei, sau măcar pentru un război mic la stat (și degrabă aducătoriu de rating nevinovat) împotriva preșcolarilor dintr-o suburbie obscură. Glumesc, desigur, deși nu m-ar mira ca vreun jurnalist mai sărac cu duhul să inventeze un studiu realizat de oamenii de știință britanici, conform căruia toate crimele la comandă din ultimii 12 ani au fost, de fapt, reconstituiri ale misiunilor din Hitman. Noroc cu țâțișoara semidezvelită din Mass Effect, altfel sigur observau că presa de jocuri aservită Satanei laudă de ani buni o serie cu un chelios care omoară la comandă, iar eu și alții ca mine eram nevoiți să ieșim în stradă pentru a înscena accidentul perfect. Așadar, întrebarea logică este: poate fi folosit Hitman Absolution drept unealtă de învățare pentru un tânăr dornic să devină asasinul Mafiei? Sau al CIA-ului?

E personal...

Răspunsul este că ar fi putut, dar o voce feminină te informează chiar la început, când selectezi modul de joc (Absolution sau Contracts, explic puțin mai jos ce și cum), că „this time is personal". Băi, e cam nasol când un profesionist o ia personal, mai ales că preț de patru jocuri am fost obișnuiți cu un businessman care-a luat-o personal în foarte puține cazuri. Nu cred că omul și-a ucis canarul din răzbunare pentru găinațul de pe mânecă. Până și nivelul „secret" din Blood Money n-a fost personal până la capăt. De obicei, cam toate filmele cu spioni, asasini și alți antieroi încep cu un profesionist care-o ia personal și începe să tragă în stânga și în dreapta ca un apucat. Exagerez, bineînțeles, dar încerc să vă



Hunter and Hunted

TOTAL LEVEL SCORE

SHADOW

288,275

Courtyard	6,500
The Vixen Club	101,400
Dressing Rooms	6,500
Derelict Building	6,500
Convenience Store	6,500
Chinese New Year	160,875

CONTINUE

CHINESE NEW YEAR

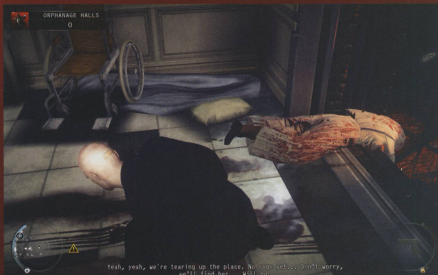
SILENT ASSASSIN BONUS	x1	70,500
· TARGET KILL	x3	45,000
· SPOTTED	x0	0
· CIVILIAN CASUALTY	x0	0
· NON-TARGET CASUALTY	x0	0
· PACIFICATION	x0	0
OBJECTIVE COMPLETE	x4	30,000
EVIDENCE REMOVED	x0	0
BODY HIDDEN	x1	150
HEADSHOT	x0	0
SILENT KILL	x1	225
SIGNATURE KILL	x2	15,000

CHECKPOINT SCORE & REWARD

Pain Suppression II

160,875

spun ceva. Când un tip ca 47 devine sentimental, înseamnă că povestea a sărit brusc din background, iar elementul narativ capătă întâietate. Ceea ce nu are cum să prindă prea bine într-un joc în care plăcerea e să descoperi „cum", și nu neapărat „de ce". Bine, e interesant și „de ce-ul" ăsta , dar „cum"-ul te duce spre el, și nu invers. Dacă ați jucat măcar un titlu din seria Hitman, veți înțelege ce vreau să spun. Ei bine, Absolution începe cu un mic șoc pentru un veteran al seriei. Diana, handler-ul lui 47, pornește o cruciadă împotriva Agenției. Câteva bombe bine plasate, un vraf de documente furate sau distruse îi conving pe mahări să-ți cumpere serviciile. Astfel, ești pus în situația ingrată de a elimina vocea care te-a însoțit preț de trei jocuri, de a pecetlui buzele care te-au adus la viață în Blood Money. Desigur, pentru un profesionist ca 47, nu e o problemă. Îți faci treaba alături de el și termini un tutorial care îți prezintă o lume ușor diferită față de nivelurile vaste care te-au răsfățat în Blood Money. Nu-ți prea vine să înjuri cu toată gura cele trei ecrane de încărcare afișate în doar zece minute, căci ceva din vechiul Hitman e acolo. O cafeluță ce poate fi îndoită cu puțin sedativ, un costum de bucătar, câteva locuri în care te poți ascunde în caz că n-ai chef să renunți la costumul de 5000 de dolari, opțiuni există, iar plăcerea de a le descoperi pare la fel de mare ca acum șase ani, când vânam cântăreți de operă pedofili și oficiali corupți. Însă Diana moare și te lasă pe cap cu o copiliță suspectă pe care va trebui s-o protejezi de agenție. Și aici, totul devine personal. Dar nu-i bai, căci urmează un nivel care îți dă speranțe și mai mari: King of Chinatown. E mic, mult mai mic decât cea mai mică hartă din Blood Money, dar l-am jucat de cinci ori ca să descopăr în câte moduri pot elimina ținta. Din nou, opțiuni există, care mai de care mai satisfăcătoare. Până acum, totul pare bine. Nivelurile sunt mult prea mici, trebușoară care mă cam deranjează puțin, dar sunt deabia la a doua misiune, e timp. Măcar m-au făcut să intru din nou în pielea lui 47, iar omul pare la fel de priceput în arta crimei. Însă scenariul își cere drepturile. Pe lângă faptul că n-am primit niciun ban pentru marele scandal din mica Chină, ceea ce e inadmisibil pentru un profesionist, informația primită de la beneficiarul contractului îndeplinit cu un deosebit succes de yours truly



m-a trimis pe urmele unui mare mahăr cu vocea lui Keith Carradine. Jocul s-a transformat într-un Splinter Cell fără supraveghere din satelit, în care nu trebuia să-mi formulez un plan măiastru pentru a elimina pe cineva contra cost sau contra răzbunare, ci pur și simplu să mă furișez din punctul A în punctul B. Punctul A este primul loading screen, iar punctul B este al doilea, unde, dacă o cere cutscene-ul următor, s-ar putea să te trezești în alt costum. Iar când am ajuns în sfârșit la țintă, nu vă spun tot ce s-a întâmplat, doar că am ajuns să fug de poliție. Și, ați ghicit, să mă furișez din punctul B în punctul C, unde m-a așteptat un punct D. La un moment dat, sătul de atâta furișat, mi-am cam băgat picioarele în el de scor (yup, există un sistem care-ți cuantifică măiestria de asasin tăcut) și am eliminat vreo câțiva polițiști doar să-mi aduc aminte că mă cheamă 47 și nu Garret (pe care îl respect în mod deosebit, dar în incinta lui).
A urmat din nou o misiune în care mi-am adus aminte ce înseamnă să joci Hitman, după care iarăși pauză. Și tot așa, până n-a mai rămas niciun dubiu că Absolution nu prea știe ce vrea. Ba e film grindhouse (după cum a observat colegul Zuluf), ba e Hitman, ba e Splinter Cell, am impresia că oamenii de la IO au ținut morțiș să ne spună o poveste căreia i-au subordonat gameplay-ul, dar, în opinia mea, nu o poveste îndeajuns de





incitantă încât să merite să sacrifici un concept de dragul ei. Pe de altă parte, când Absolution strălucește, păi strălucește. Și nu mă refer doar la chelia bloomată, hașderizată și ssaoizată a lui 47 care străluce de îți ia ochii. Vorbesc despre misiunile „de asasinat" pe care le-am reluat de câte ori a fost nevoie pentru a experimenta sau pentru a auzi crâmpeie de dialog care întregesc tabloul. Long story short, atunci când n-am dus victimele de nas, lucru care în storyline s-a întâmplat destul de rar, m-am simțit eu dus de mânuță.

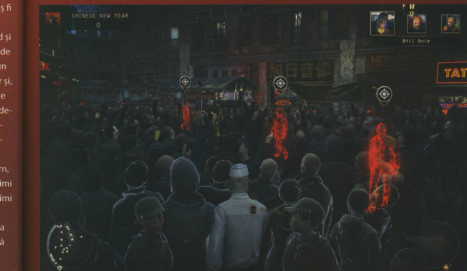
Cravată în vântul schimbării

Acum haideți să vorbim puțin de schimbările suferite de franciză în procesul de „aducere la zi" și, implicit, de popularizare a seriei. În primul rând, harta cea mare a dispărut și a fost înlocuită de un minimap. 47 nu mai este un supraom care închide ochii și „vede" nivelul când vrea mușchiul lui ocular, 47 a devenit un supraom cu puteri similare confraților săi din alte jocuri. Sam vedea obiective pe pereți, Altair o arde și el instinctual cu eagle eye-ul lui cu tot, de ce n-ar fi și 47 omul care vede prin zid. Sau pe zid. Pe toate nivelurile de dificultate exceptând Purist, 47 are un instinct extrem de bine dezvoltat. Atât de puternice sunt instinctele lui 47, încât a fost nevoie de un aparat de măsură special pentru ele, confecționat dintr-o bară galbenă care se golește (mai rapid sau mai încet, în funcție de nivelul de dificultate) atunci când îți ascunzi fața. Presupun că e o chestie instinctuală să-ți ridici gulerul atunci când nu dorești să fii văzut. Instinctul lui 47 îl ajută să vadă prin ziduri, să marcheze cu o dungă de foc imaginară traseele NPC-urilor și, în general, să observe tot ce poate observa o ghicitoare în infraroșu dintr-o dubiță supertehnologizată a CIA-ului. La ce te-ajută instinctul? La furișat, desigur. Deghizajul este mai puțin eficient decât v-ați aștepta, căci NPC-urile au devenit mai paranoice și privesc cu o suspiciune crescută un chel îmbrăcat ca ele. Jur, uneori mi-a fost mai ușor să mă strecor nevăzut printre rafturi decât să mă îmbrac în polițist și să mă strecor nevăzut printre rafturi. În unele cazuri, deghizajul te ajută extrem de mult, dar numai în compania Instinctului (ți se explică în tutorial că, dacă vrei să păcălești un individ costumat ca tine, e musai să-i întorci spatele sau să te folosești de instinct în caz că n-ai cum păstra distanța). Sunt oarecum în dubiu, căci în anumite cazuri un costum care-ar fi trebuit, teoretic, să-mi facă viața mai ușoară și pasul mai neobservabil, m-a transformat într-o țintă cu ochi. Dar au existat și momente în care un costum potrivit și patru milimetri de instinct m-au scutit de un sfert de oră de stat la pândă. Și au mai fost câteva situații în care m-am întrebat cum naiba aș fi trecut de un obstacol pe Purist, unde preasfântul Instinct îți este luat cu japca. Bine că am jucat pe Hard și n-a fost nevoie să mă gândesc mai mult de trei secunde dacă ai vreo șansă să scapi cu mintea întreagă după un playthrough Purist. Hard e îndestulător de provocator și, zic unii, e nivelul de dificultate recomandat pentru a te simți ca într-un Hitman. Eu zic că problema zace și în design, nu neapărat în nivelul de dificultate, dar sunt păreri și păreri. Pe Hard e ok. Când te saturi de furișat, armele sunt și ele o soluție. Nu una prea bună, căci am încercat să-l joc și în stilul heirupist, de shooter modern, dar scorul a început să scadă. Și am o problemă când îmi scade scorul. Nu-s competitiv de felul meu, dar parcă îmi crește inima în mine când văd că reușesc să obțin un punctaj mai mare decât media. Dar scorul nu e singura piedică în calea măcelului. Absolution nu mi se pare că ar fi extrem de jucabil ca shooter, în ciuda zecilor de arme și a upgrade-urilor. De câte ori am încercat, am eșuat lamentabil. Ba chemau întăriri, ba mă prindea un nenorocit și intram în minigame-ul de melee (încep să mă satur de apăsările repetate ale unei taste pe motiv că, vezi Doamne, așa surprinzi mai bine efortul depus pentru îndeplinirea unei acțiuni... surprinzi pe naiba, ești doar un turbat care-și va strica gamepad-ul sau tastatu-









ra dacă o apuci pe drumul ăsta), e greu să-l joc ca pe un Call of Duty. În cât mai puține cuvinte, Absolution nu e un shooter competent. Hitman 2 era mai bun.

Dacă tot am adus vorba mai sus de scor, challenge-urile introduse de producători pentru a încuraja explorarea și experimentarea mi-au luat ochii. Am repetat de nenumărate ori câte-o misiune pentru a rezolva acele mini-task-uri fixate de producători (suit only, o metodă mai ascunsă de a ucide o țintă, toate deghizajele disponibile în nivel și așa mai departe). Fiecare challenge îți oferă un bonus de 5% la scor, iar SCORUL este totul! Și ele te duc puțin de mânuță, căci îți cam sugerează ce metode ți-au pus designerii la dispoziție pentru a-ți îndeplini obiectivul, dar pe cuvântul meu dacă nu sunt ca pokemonii. Pur și simplu trebuie să le colecționezi pe toate, altfel ești prostul Internetului. Pesemne că încep să întineresc, căci mă simt din ce în ce mai atras de achievment-uri și alte zorzonele asemenea lor... Cumplite lighioane...

Afaceri

Dacă storyline-ul nu-ți oferă ocazia să îți practici meseria cum se cuvine, modul Contracts pare făcut pentru cei care sunt în branșă pentru a câștiga bani, și nu pentru a proteja fetițe clonate în fustițe cadrilate. Bănuiesc că IO a prevăzut că unii vor fi deranjați de latura personală a poveștii și vor dori să controleze un profesionist. Drept urmare, ne-a fost oferit modul Contracts: misiuni făcute de jucători pentru jucători. Procesul de creare a unui contract mi s-a părut simpatic foc. Când dorești să pui la punct detaliile contractului, ești aruncat pe o hartă (din singleplayer), unde ești liber să îți selectezi țintele și să le elimini după cum crezi de cuviință. Cum ți-ai îndeplinit obiectivele, Contractul este creat, iar cei care-l vor juca vor fi nevoiți să elimine țintele în aceleași condiții impuse de creator. Banii câștigați (în singleplayer nu câștigi nicio centimă și ești nevoit să lucrezi cu ce ai primit de la producători la începutul misiunii, sau cu ce „găsești" prin peisaj) sunt folosiți pentru a cumpăra noi arme și upgrade-uri pentru ele, precum și deghizaje noi (după ce le-ați „descuiat" în singleplayer), pe care le veți folosi pentru a rezolva (sau crea) și mai eficient (cu o recompensă pe măsură) alte și alte contracte. O bilă mare și albă, cu o țintă roșie pe ea, pentru Contracts.

Plăcere?

S-au investit mulți bani în Contracts și se vede. Avem o distribuție impresionantă (Powers Boothe, Keith Carradine), care-și merită salariul, și un David Bateson (individul care i-a dat lui 47 vocea și look-ul) în mare formă. Apropos de Bateson, fiindcă omușorii de la IO au făcut pe inabordabilii, era cât pe ce să rămânem fără vocea distinctivă a agentului 47. Prin vară, chiar s-a anunțat că Bateson nu va „juca" în Absolution. Ar fi fost mare păcat dacă Patruzecișișapte ar fi rămas și fără meserie și fără voce, dar, din fericire, celor de la IO le-a venit mintea la cap și l-au reangajat pe Bateson. Frumos din partea lor. A, și l-au înlocuit pe Jesper Kydd.

Grafica se aliniază celor mai noi standarde ale Industriei, ceea ce înseamnă că jocul arată bine de tot, dar, dacă țineți morțiș să-l jucați cu toate efectele de nouă generație, va trebui să purtați ochelari de soare. Păcat că designul de nivel nu se ridică nici el la înălțimea lui Blood Money. Mulțimile, atunci când apar, sunt impresionante (mai ales că vă puteți ascunde în mulțime acum, cam ca în Assassin's Creed), dar nivelurile sunt mici, cam înghesuite și fragmentate și, în general, n-au reușit să mă impresioneze din punct de vedere artistic cum a făcut-o, de exemplu, Vegas-ul lui Blood Money. Sau petrecerea Rai/Iad. Sau Casa Albă. În fine, e indeajuns să spun că Blood Money a făcut-o mai bine. Gata, am și concluzie. Deși reușește, pe alocuri, să impresioneze și nu este un joc prost (cum a fost, de exemplu, Kane & Lynch 2), Absolution nu se ridică la înălțimea predecesorilor săi. Și este mare păcat, căci IO se afla foarte aproape de capătul drumului cel bun, dar a decis să facă stânga la prima intersecție și să se întoarcă puțin înapoi. Așadar, cel mai bun joc Hitman rămâne în continuare Blood Money.

■ cioLAN

VERDICT LEVEL

+
- asasinatele, atunci când apar
- voice acting-ul, dificultatea
- modul Contracts

−
- niveluri micuțe și fragmentate
- mai liniar decât predecesorii săi
- prea next-gen pentru un joc Hitman

PE SCURT:
Bunicel, cu câteva sclipiri de excelență, dar, per total, o experiență Hitman care lasă de dorit. Eu aș aștepta să scadă sub un milion (din câte am înțeles, cam atât costa în magazinele de profil din România). Rămâneți la Blood Money dacă doriți experiența completă Hitman, jucați Absolution dacă vi se face poftă de un spin-off next-gen, pe alocuri interesant.

7.5

Gen Action/Stealth **Producător** IO Interactive **Distribuitor** Square Enix
Ofertant GameShop.ro **On-Line** hitman.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** NVIDIA GeForce 8600 512 MB / echivalentul ATI

ALTERNATIVA HITMAN: BLOOD MONEY
E cel mai bun joc din serie și îl aveți pe DVD.
Instalați-l, jucați-l, dați-mi dreptate.

PC X360 PS3

Febra Junglei Trei

FARCRY3

Vaas. Fiecare replică scoasă de tipul ăsta merită pusă în ramă.

Rezistă, rânjetul nu te ajută deloc!

2012 a fost, incontestabil, anul nebuniei. Demența a început devreme, orbitând în jurul zilei de 21 decembrie. Ca la un semn, omenirea a roit în jurul subiectului preferat de isterie: Apocalipsa. Am trecut, în numai 20 de ani, printr-o sumedenie de apocalipsuri, așa că mi-am format o oarecare imunitate la veștile despre sfârșitul lumii. Înarmat cu anticorpii Armageddonului, am așteptat cuminte perioada sărbătorilor de iarnă, pregătit pentru un asalt de titluri AAA – unul mai pompos decât celălalt –, cu speranța că voi apuca să mușc pofticios dintr-un IP nou. Acum, pe final de an, mărturisesc că simt o dezamăgire profundă. Deloc surprinzător, producătorii indie au fost singurii meșteri originali, servind câteva lecții de creativitate și execuție ca la carte. Hotline Miami sau Sine Mora sunt doar două dintre operele pe care le recomand cu căldură oricărui împătimit de quality gaming. Privind în urmă, spre multitudinea de reboot-uri scoase la lumină în anno Domini 2012, mă cuprinde o senzație dubioasă. O parte din mine s-a bucurat nespus la vestea continuării unor francize cu pedigree, sub impulsul nostalgiei, pe când Aidan cel Sceptic, una dintre multiplele mele personalități, a fost sigur de mediocritatea celui de-al treilea Assassin's Creed și de omisiunea dezamăgitoare a unor elemente definitorii pentru seria Need For Speed, așteptate de fani cu sufletul la gură în recentul Most Wanted. Totuși, mulțumită meditației Zen, am reușit să-mi păstrez o notă de optimism orientată spre un alt sequel, marca Ubisoft, atras de promisiunea nebuniei fără limite. Am jucat cu plăcere primele două părți ale seriei Far Cry, iar direcția adoptată de cel mai tânăr membru al „familiei" a fost pe gustul meu încă de la primele preview-uri. Dacă tot am avut parte de un an isteric și o grămadă de jocuri smintite, atunci, să-i dăm drumul nebuniei!

Jersey Island

Far Cry 3 este un joc dominat de atmosfera unui ospiciu. Încercați să vă imaginați un azil deschis, întins pe suprafața unor insule sălbatice de proporții considerabile, et voila, Rook Islands. Nu știu ce agenție de turism ar putea să planifice excursii într-o zonă considerată extrem de periculoasă, unde civilizația este redusă la minimum și natura domnește ca o regină necruțătoare, dar încă o dată, dolarul american și cartea de credit în ediție black reușesc să învingă raționalitatea. Apoi, nu pricep de ce un grup de tineri firfizoni, cu ADN 110% american (bănuiala mea e că provin din Jersey), pasionați de sporturi extreme difuzate pe ESPN, decid să plece în vacanță tocmai pe insulele respective. Oh! wait, poate are legătură tocmai cu natura de papagal sălbatic pe care acești tineri nu se sfiesc deloc să și-o manifeste prin vocalize deranjante și cantități impresionante de booze & drugs, consumate prin discotecile locale. Multe lucruri nu-mi sunt lămurite pe deplin, deși introducerea în povestea jocului este însoțită de „Paper Planes", o melodie controversată pentru care MIA a primit nu doar aprecieri, ci și o grămadă de critici. Versurile fac suficiente referințe la Tigrii Tamil, terorism și violență, încât să indice succint o fărâmă din intrigă, iar Far Cry 3 uzează de misticismul animist, anarhism și mesaje subliminale pentru a construi un univers psihotic – or, ce alt setting era mai potrivit decât un arhipelag tropical polinezian abandonat de societatea modernă? Din păcate, insula, în toată splendoarea ei, este eclipsată de prezența acestui grup insuportabil de white boys, aflați într-o situație extrem de dificilă, de la care pornește întregul storyline. Nu știu dacă Ubisoft a încercat să folosească atitudinea detestabilă de Jersey Shore cu scop moralizator, dar niciodată nu am întâlnit un grup mai enervant de personaje, incluzând aici protagonistul jocului. Mai bine alegeau să-l mutească, fiindcă voice acting-ul deplorabil nu-i aduce niciun merit. Vocea de băiețandru timid, cuplată cu freza tencuită din gel și fizicul de fotbalist din curtea școlii se potrivesc ca nuca în perete cu acțiunea jocului. Când îți arde de distracții extreme în sudul Pacificului, primești ce cauți, deloc surprinzător dacă este luată în considerare atitudinea temerară a găștii de bufoni aflați în cea mai „spectaculoasă" vacanță (probabil ultima) din viața lor. Far Cry 3 nu pierde vremea și intră rapid în pâine, după un intro compus din flashback-uri menite să sugereze starea idilică inițială, anterioară momentului coliziunii dintre a) „the shit" și b) „the fan". Jason Brody, personajul principal, se trezește alături de fratele său în captivitate, ținut ostatic de un grup de pirați. Nu e vorba despre pirații cu bărbi și picioare de lemn, yarrr, ci despre cei moderni, adevărate grupuri teroriste, pentru care violența, răpirea, drogurile și sclavia sunt metode comune de a face bani. Prima mea reacție nu a fost una de șoc, ci de compătimire pentru toți turiștii occidentali prostănaci, care se aventurează în lo-



Mă întreb ce efect are dacă o fumez...


La una mică





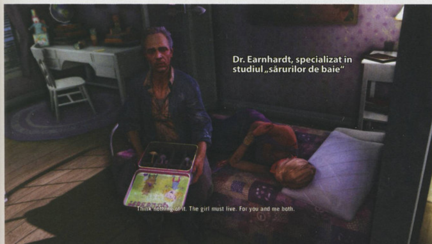


curi nepotrivite condiției și pregătirii lor. Probabil știți la ce mă refer, dacă ați urmărit „I Shouldn't Be Alive" sau „Locked Up Abroad". Tot acum, jocul introduce un personaj cheie, unul dintre cei mai interesanți si complecși antagoniști prezenți în povestea unui joc video: Vaas. Vaas, piratul instabil, vulgar și violent, un agent al Haosului, un factor necunoscut într-o ecuație imposibil de rezolvat. Pentru orice acțiune există o reacțiune, iar Vaas este o adevărată bombă nucleară. Habar nu am cine conduce biroul „Bad Guys" prin studiourile Ubisoft, dar în ultima perioadă au scos la lumină câțiva indivizi fictivi fascinanți. Pentru Jason, Vaas devine o forță total opusă, capabilă să corupă eroul din interior spre exterior. Îmi vine în minte conflictul dintre Batman și Joker, așa cum apare în filmul lui Nolan. Vaas o să îl modeleze pe protagonist, printr-un conflict ce se transformă treptat în ritual de inițiere. Cu prețul vieții propriului său frate, Jason reușește să fugă din tabăra piraților, trezindu-se singur într-o junglă sălbatică și deloc primitoare. Întregul grup de prieteni este împrăștiat pe insula Rook, în mâinile unui pirat psihopat. Singura soluție pentru a întoarce sorții luptei este comuniunea cu natura necruțătoare și parcurgerea unui proces de maturizare accelerată, călit în sânge și tuș, de unde nu mai există cale de întoarcere. Jason trebuie să ucidă, pentru a nu fi ucis...



Hunter - Gatherer

Escapada lui Jason îl aruncă într-un conflict nu doar cu foștii săi răpitori, ci și cu jungla. Rook Island este un iad în straie de înger, căci splendoarea mirobolantă ascunde la tot pasul câte un animal sălbatic sau o crevasă adâncă. Pe deasupra, pirații lui Vaas domină împrejurimile și patrulează fiecare drum circulabil. De unul singur, Jason este țintă de antrenament – carne de tun pentru criminalii însetați de sânge și animalele carnivore, dornice de o pradă ușoară. Cu o frântură de noroc, Brody este salvat din sălbăticie de către Dennis, un membru important al comunității Rakyat („Oamenii", în limba malay), populația civilă a insulei, aflată într-o permanentă luptă pentru existență. Cred că apa potabilă de pe Rook Island este săracă în nitrați și foarte bogată în THC, pentru că Dennis m-a înspăimântat la primul contact ceva mai mult decât Vaas. Toată lumea se află într-un trip general, de la cel mai tânăr la cel mai vârstnic locuitor al insulei, pirates included. Gândiți-vă la Dennis ca la un tutorial pe narcotice, fiindcă primele misiuni oferite de acesta au rol de introducere în mecanica jocului. Pe lângă un echipament de bază, tipul îți bate și primul tatuaj de războinic Rakyat, drept răsplată pentru curajul dovedit în fața lui Vaas. Apoi, cu o seninătate tipică drogaților irecuperabili, îți spune că singura ta șansă de



Dr. Earnhardt, specializat în studiul „sărurilor de baie"



JUNGLA E MAI FRUMOASĂ ÎN GRUP

Din nefericire, nu am avut ocazia să cutreier insula Rook în modul coop. Campania single mi-a acaparat timpul dedicat recenziei și m-am trezit aproape de deadline, prins încă în goana după Vaas și Hoyt. Apoi, nu stau bine la capitolul prieteni online, cei existenți fiind, ahem, susținătorii piraților. Oricum, jocul oferă posibilitatea împărtășirii experienței psihotice de pe insulă cu alți trei playeri. Sunt disponibile patru personaje și posibilitatea personalizării loadout-ului, noi arme devenind disponibile pe măsură ce acumulați cât mai multă experiență. Până și multiplayer-ul se bucură de un mini-story, expus într-un mod cât se poate de flambant printr-un intro exploziv, în stilul Guy Ritchie.

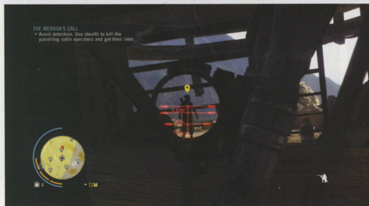
De asemenea, pe insulă sunt răspândiți monoliți Rakyat, de unde pot fi accesate probe speciale. Scorurile sunt apoi comparate online cu cele ale prietenilor din listă, într-un fel de daily challenges. Far Cry 3 oferă atât de mult conținut, încât trebuie musai să îl savurați în concediu, fără presiunea timpului.

izbândă stă ascunsă în puterea desenelor din piele. WTF?! Pe Rook Island, tatuajele se numesc „Tatau" și, aparent, au forța mistică de a transforma posesorul într-un veritabil bad-ass. Odată cu cerneala sunt deschise trei ramuri de talente RPG-istice, fiecare punct distribuit la creșterea unui nivel fiind reprezentat de un nou Tatau totemic pe brațul lui Jason. Experiența o să curgă în cascade, nu vă îngrijorați, deoarece niciun alt FPS open-world nu a pus la dispoziție o listă mai cuprinzătoare de activități posibile, FC3 reușind să transforme jucătorul într-un mic Bear Grylls. Mă refer aici la aptitudinile de cercetaș, excluzând condusul, zborul sau tiroliana. Jason învață repede să recunoască plantele folositoare de pe insulă, utilizând un sistem simplu de crafting pentru a realiza seringi cu substanțe stimulante – un fel de pep chems. Bonusurile oferite de injecțiile cu pricina variază de la regenerarea sănătății și până la ridicarea temporară a rezistenței la arsuri. Ierburile sunt împărțite pe categorii, în funcție de culoare, amestecul acestora fiind necesar pentru unele rețete mai potente. Pe de altă parte, vânătoarea este un proces ceva mai complicat. Natura se lasă greu îmblânzită, iar prădătorii insulei nu sunt tocmai găini de baterie. Biodiversitatea faunei formează un lanț trofic activ, ce își vede de continuitate chiar și în lipsa intervenției umane.










Tiroliana, mult mai sigură decât o căruță cu fân

Jungla, lizierele și apele sunt populate de specii native Pacificului de Sud, printre care și varani, tigri, țestoase uriașe sau rechini. Știți care este cel mai mare organ al vertebratelor? Pielea. Știți din ce se confecționează tocurile de armă și bandolierele durabile? Tot din piele. Ghinion pentru patrupede, nu-i așa? Jason poate să vâneze orice lighioană insulară, jupuind mai apoi pielea (câh!) și transformând-o în diverse recipiente folositoare, prin același sistem de crafting amintit mai devreme. Nu vreau să insist asupra subiectului, de teama repercusiunilor PETA, dar Far Cry 3 oferă momente de vânătoare mai intense decât Cabela. Sfatul meu este să rămâneți loiali arcului cu săgeți, de dragul senzației oferite cu fiecare kill.

"A weapon does not decide whether or not to kill. A weapon is a manifestation of a decision that has already been made." *Steven Galloway*

Scopul lui Jason este eliberarea prietenilor săi, înainte ca aceștia să fie vânduți pe post de sclavi, spre fericirea noastră, a tuturor celor neinteresați de prețul cocainei în club Bamboocea și de ultima freză a lui Bieber. În orice caz, câteva tatuaje cool și un rucsac din piele de mistreț nu sunt tocmai niște murder tools, dar comerțul cu arme este una dintre activitățile înfloritoare de pe insula Rook. Un arsenal întreg este disponibil la vendori sau prin intermediul unor dozatoare dispuse convenabil în orice zonă sigură. Eroul nostru gelat poate transporta până la patru arme, dacă cingătoarea din piele îi permite. Cantitatea de muniție depinde și ea de tipul recipientelor echipate, așa că nu strică puțină vânătoare înainte de misiunile principale. Cât despre arme, acestea sunt împărțite pe categorii și permit modificări, contra-cost, prin adăugarea de accesorii sau aplicarea unei alte scheme de culori. Cele mai eficiente sunt, de departe, puștile de asalt și sniper-ul cu amortizor, deși un arc modificat, cuplat cu skill-ul aferent, poate face minuni. Tactica relocării funcționează perfect, de cele mai multe ori misiunile fiind floare la ureche chiar și pe un nivel de dificultate avansat. Mi-a lipsit acel kick ca-



racteristic armelor din FC2, așa cum mi-au lipsit și momentele în care o armă se bloca sau trebuia curățată – trăsături interesante de gameplay ce nu și-au mai găsit locul. Totuși, Ubisoft tinde să împrumute elemente de design dintr-o franciză într-alta, lucru evident și în Far Cry 3. Din loc în loc sunt plasate turnuri de comunicații abandonate, pe care Jason trebuie să urce, cățărându-se asemenea unui Ezio/Connor modern. Odată ajuns în vârf, J. se „sincronizează" cu mediul înconjurător, descoperind un nou segment din harta jocului. În loc de saltul în căruța cu fân, pe insula Rook este populară coborârea cu tiroliana, la fel de spectaculoasă. Cu fiecare turn deblocat, noi arme devin disponibile gratuit, eliminând costul achiziționării. Eu am parcurs jocul folosind un singur loadout: o armă de asalt cu amortizor pentru căpăcit pirați, un sniper eficient în misiunile cu spații deschise, arcul cu săgeți la vânătoare (săgețile sunt recuperabile) și o mitralieră, perfectă atunci când un vehicul inamic pune probleme. Jason poate ataca oricând garnizoanele piraților, eliberând teritorii întregi de sub influența acestora și redând puterea războinicilor Rakyat. Am savurat fiecare astfel de asalt, profitând din plin de adăpostul nopții și takedown-urile melee, executate cu maceta din dotare. Era să uit de camera DSLR, un gadget folositor pentru a marca țintele în funcție de rol și tip. Mai multe avanposturi eliberate înseamnă noi misiuni secundare, complet opționale. Din păcate, majoritatea implică obiective repetitive și ajung să fie plictisitoare în scurt timp. Am preferat să îmbin utilul cu plăcutul, completând cât mai multe misiuni Hunter's Path. Vânătoarea cu arcul mi-a rămas întipărită în memorie drept o activitate bestială (la propriu), de care m-am săturat cu greu. Nu vă imaginați că sunt adeptul cruzimii față de animale – am acasă două pisici și un câine. Iubesc necuvântătoarele și respect natura, dar FC3 mi-a oferit șansa unei liberăți de fiară. Mi-am perfecționat tehnica de vânătoare, am învățat să pândesc din frunzișuri și în scurt timp eram o mașină perfectă de ucis. Nu-mi aduc aminte alt joc capabil să-mi educe simțurile așa cum a făcut-o Far Cry 3. Este recomandabil să explorați insula din colț în colț, acumulând cât mai multă experiență si bani din queste. În plus, o sumedenie de temple abandonate adăpostesc relicve prețioase, ce valorează foarte multe puncte de XP.





Locația lor este indicată pe minimap, așa că sunt ușor de reperat. Se pare că insula Rook are și ceva istorie din WWII în spate, căci s-ar putea să descoperiți vestigii ale armatei Imperiale, înghițite de întunericul junglei...

Vehicular Jungle Fever

Dacă perspectiva mersului pe jos nu vă surâde, cei de la Ubisoft au introdus un sistem de fast travel similar celui prezent în Skyrim. Odată ce o garnizoană este eliberată, ea poate fi accesată printr-un simplu clic pe hartă. Totuși, e păcat să nu vă bucurați de epicness-ul









N-ai tupeu, frate!

You are so close to the end. come on! End it!

vehiculelor incluse în joc, răspândite pe toată suprafața insulei Rook. Cel mai des veți întâlni automobile, destul de eficiente pe drumurile de pământ, însă inutile în adâncul junglei. ATV-urile și buggy-urile sunt mană cerească pe terenul accidentat, oferind un raport perfect între viteză și fiabilitate. Relieful insulei este brăzdat de râuri navigabile, o barcă pneumatică sau un PWC dovedindu-se extrem de practice... până la întâlnirea cu o cascadă. Pentru un supraviețuitor hardcore cum este Jason, calea aerului rămâne singura metodă de transport suficient de ballsy. Deltaplanul este manifestarea absolută a temerității, servind drept cea mai tare metodă de a lua cu asalt o bază a piraților. Imaginați-vă un tip tatuat, cu ochii injectați și o mitralieră în spate, pogorându-se din ceruri asemenea unui arhanghel aducător de moarte și plumb încins. Up yours, domnule pirat isteric!

„Pardon my French!"

Cu excepția grupului de pușlamale, restul personajelor din Far Cry 3 sunt realizate excepțional. La dracu, până și Jason începe să devină simpatic pe măsură ce își înmoaie maceta în tot mai mult sânge de pirat. Pe de-o parte, îl avem pe Vaas, incontrolabil si imprevizibil, cu niște replici scrise și interpretate atât de bine, încât miau dat lacrimile. Așa da, un adevărat criminal psihopat! Aplauze Ubisoft, aplauze! Îți e mai mare dragul să-l privești într-o criză de furie, gata să îl decapiteze pe amărâtul de Brody cu ditamai maceta. Pe de altă parte, Hoyt, capul întregii operațiuni – și din a doua jumătate a campaniei, antagonistul no.1 –, cade într-un con de umbră. Nu iese cu nimic în evidență și nu convinge deloc. Între el și Jason nu există o coliziune, o confruntare intimă, așa cum reușește să stârnească Vaas. Campania single deschide porțile unui ospiciu și aduce laolaltă un cast pestriț, pe alocuri chiar sinistru. Dacă prietenii lui Jason mi-au provocat greață (da, există o repulsie personală), nu același lucru se poate spune despre insulari. Doctorul Earnhardt, un „botanist" experimentat în efectele temporare ale substanțelor narcotice, dar modelat în compartament de cele permanente, îți oferă, pe lângă sprijin și adăpost, una dintre cele mai interesante misiuni ale jocului. Nu am avut ocazia să încerc pe propria piele efectele psihedelice ale ciupercilor Psilocybin – deși îmi aloc mereu o perioadă de research înaintea oricărui review, încă nu am ajuns să mă confund cu personajele despre care scriu –, sunt curios dacă efectele resimțite de Jason prezintă similitudini cu experiențele reale, manifestate după descoperirea „ciupercuței magice". Altfel, misiunile principale variază de la cele tip WoW (adună patru frunze roșii) la unele ceva mai complexe, cu multiple obiective. JB (heh) explorează peșteri și sabotează vapoare aflate în larg cu o naturalețe ieșită din comun pentru un „dude" abia scăpat din colegiu. Explicația talentelor sale extraordinare vine din puterea indusă de Tatau. Misticismul joacă un rol major, deloc surprinzător ținând cont de conexiunea dintre trăirile religioase, stările de exaltare spirituală și narcoticele psihotropice. Întruchiparea supremă a șamanismului din Far Cry 3 este Citra, conducătoarea absolută a războinicilor Rakyat. Nu vreau să vă stric plăcerea cu detalii legate de relația dintre ea și Jason. Mărturisesc doar că tipesa are un efect hipnotic, probabil trăsătură de familie... Din fericire, nebunia poate să îmbrace uneori și forme amuzante. M-am distrat copios citind descrierea obiectelor din inventar sau a speciilor de animale native insulei Rook. Pardon my French, dar oricine le-a scris a frizat cu talent umorul politically incorrect.

Spuneți nu drogurilor!

Cea mai „verde" misiune a jocului presupune incendierea unor plantații de marijuana. Jason are la dispoziție un superb aruncător de flăcări și doi plămâni de oțel, antrenați să aspire tot fumul rezultat – pentru protecția atmosferei, desigur. În numele lui Jah, efectul de seră nu-i o glumă! În orice caz, jocul pompează în căști „Make it Bun Dem", pe întreg parcursul transformării insulei Rook într-un joint. Cred că după primele 5 minute au început să-mi sângereze urechile și să alunec într-o dulce comă. Creierul meu are o limită de epicness & awesomeness, iar Far Cry 3 a șters pe jos cu ea. Combinația dintre flamethrower, ganja kali și Damian Marley a fost prea mult. Marijuana nu e singurul drog pe care Jason îl întâlnește în cantități industriale. Sera doctorului Earnhardt este un adevărat paradis pentru ciupercuțele colorate. Întrebați pastila roșie. One love, one heart, mon!

Probleme în Paradis

Pe partea tehnică, Far Cry 3 primește un punctaj ridicat. Grafica este incredibilă, insula Rook fiind un adevărat paradis vizual. Vegetația luxuriantă este străbătută de razele soarelui, cascadele înalte se varsă în lacuri cristaline, iar răsăritul este umitor, privit de pe o plajă liniștită. Personajele sunt modelate convingător, cu precădere prietena lui Jason, Citra și Vaas. Am nominalizat aceste personaje fiindcă tind mereu să-și bage fața în „cameră", oferind câteva prim-planuri de nota 10. Deși nu am avut ocazia să o pățesc personal, Kimo mi-a trimis un screenshot luat de sub Rook Island. Căderile sub hartă țin de perioada Quake și nu au ce căuta într-un joc din 2012. Sper să fie un caz singular, altfel problema este destul de gravă. Totuși, cel mai enervant lucru din joc este delimitarea strictă a zonelor pe care se desfășoară o misiune. Dacă arealul respectiv este părăsit, pe ecran apare scris, mare și frumos, „MISSION FAILED". Nu pot să înțeleg această decizie cretină a producătorilor, o chestie atât de idioată, încât eclipsează chiar și lipsa totală a unui AI. Da, oponenții sunt înzestrați cu un AI retardat, la nivelul unui bump car. Nu știu decât să șarjeze, ca mai apoi să alerge





în direcția opusă, dacă au lovit un perete. Misiuni întregi permit completarea „la macetă", grație stupizeniei gărzilor. Ubisoft a încercat să compenseze prostia prin număr, o soluție de moment, deloc inspirată. Tânjesc după libertatea oferită de spațiile open world vaste, deschise, mai ales atunci când jocul îmi permite o libertate creativă lipsită de gâtuiri. Ador să-mi fac propria foaie de parcurs, umblând nestingherit prin mediul virtual și urmărind seriile de obiective într-o ordine stabilită de importanța pe care eu le-o acord. Far Cry 2 mi-a oferit posibilitatea unei experiențe sandbox în sălbăticia Africii, și trebuie să recunosc că mi-a căzut cu tronc. Personal, îl consider un joc bun, iar recenta distribuție prin GOG a fost aperitivul perfect înainte de festinul oferit în FC3. Nu am urmărit o comparație între aceste două jocuri și în niciun caz nu am vrut să aduc în discuție originalul. De fapt, cele trei FPS-uri ieșite pe porțile studiourilor Ubi nu au nicio legătură între ele, cu excepția titlului. Există oarecare trăsături conceptuale comune, identificabile la nivel de gameplay, însă nu sunt suficiente pentru a considera FC3 o continuare naturală a primelor două jocuri din serie. Ba mai mult, eu nu îl consider nici măcar un succesor spiritual. La drept vorbind, cifrele din coada numelui servesc exclusiv unei orânduiri cronologice, deși decizia schimbărilor radicale (subliniez termenul) de la joc la joc este, oarecum, discutabilă. Din perspectiva mea, lipsa continuității nu prezintă riscul alienării jucătorilor – dimpotrivă, fiecare nou Far Cry ar trebui considerat drept un joc independent, de sine stătător. M-am săturat de trilogiile alcătuite din cinci capitole, producții aberante născute din ideea că orice vacă poate să fie mulsă la infinit. Fuck that milking shit! Prefer să încalț bocancii unui personaj original, cu un background individual, chiar dacă sunt nevoit să dau dublu clic pe o iconiță al cărei nume îmi provoacă un deja-vu. Titlul unui joc mă interesează de la zero spre deloc, motiv pentru care aș fi putut numi FC3, nu știu, „Jungle Fever III" pe întreg parcursul acestui review, fără să îi periclitez sensul sau scopul. Așadar, vă las în compania unui citat potrivit, înainte de Apocalipsă : „Did I ever tell you what the definition of insanity is? Insanity is doing the exact... same fucking thing... over and over again expecting... shit to change... That. Is. Crazy."

■ **Aidan**


Pastila roșie, pentru bărbații cu prea mult




I'll be back!!!

VERDICT LEVEL

+
- nebunia, împinsă la nivelul unei trăiri narcotice
- elemente împrumutate cu succes din Assassin's Creed
- insula, grafica, coloana sonoră, personaje interesante, cu excepția grupului străin insulei Rook

–
- diverse bug-uri
- lipsa AI-ului capabil și misiunile blocate pe un anumit areal

PE SCURT:

Far Cry 3 este un joc aparte. Pregătiți o doză de Valium lângă mouse, fiindcă urmează un bad trip violent în adâncul nebuniei!

8.9

Gen FPS **Producător** Ubisoft Montreal **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant GameShop.ro **Online** far-cry.ubi.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2.66 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8800GS

ALTERNATIVA FAR CRY 2
Cu o atitudine simțitor mai matură, FC 2 este o incursiune în Africa mizeră și brutală, unde dualitatea umană înlocuiește nebunia de pe insula Rook.

One for the money

CALL OF DUTY BLACK OPS II

Dacă vorbim despre sequel-uri și mai ales despre noi episoade din serii cu vechime, 2012 a fost un an cu puține satisfacții, mai ales pentru un jucător care a văzut cam de toate în cei cincisprezece ani de activitate. Așa se face că am așteptat noul Call of Duty cu scepticism, ba chiar nu am vrut să am nimic de-a face cu el. Dar n-am reușit să mă feresc.

Dacă în materie de pac-pac online seria a cunoscut o evoluție constantă (multiplayer consistent și competitiv, ce a crescut în valoare cu fiecare nouă iterație), campaniile solo ce i-au urmat lui CoD 4 au încetat să mai impresioneze. Însă cu Black Ops m-am împăcat pe undeva, iar asta pentru că a avut câteva idei bune, ce m-au făcut să cred că poate exista evoluție și în acest departament.

Un pas înainte, doi înapoi

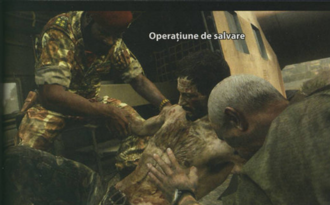
Acțiunea din Black Ops II se petrece în 2025, când chinezii și americanii își dau unii altora ghioante ce prevestesc un război de proporții globale. În paralel, un traficant de droguri și terorist cu acte în regulă, dar foarte popular în rândul celor mai slabi de înger și săraci lipiți pământului, conduce un grup de insurgenți către țelul său de-o viață: distrugerea Statelor Unite ale Americii. Logic.

Povestea, care include și o parte dintre protagoniștii jocului original (Mason, iar acum și progenitura lui), plasează acțiunea când în viitor, când în trecut, undeva după evenimentele din primul Black Ops, și o ține într-un du-te-vino amețitor până la final. Spre marea mea dezamăgire însă, căci am fost naiv să cred altceva, povestea jocului este atât de încâlcită și incoerentă, încât cu greu am reușit să înțeleg ceva din ea. Alții, probabil, au fost și mai puțin norocoși. De la un punct de cotitură la altul, sunt șanse să nu percepi altceva decât explozii și schimburi haotice de gloanțe, confuzia devenind atât de mare uneori, încât te poți trezi trăgând cu sete chiar și în proprii tăi camarazi. Singurul obiectiv este să omori tot ce răsare în calea succesului patriei mumă, iar în final să o salvezi, ca un bun american ce ești.

A nu se înțelege însă că este mai prost decât celelalte jocuri din serie, ci doar că suferă de aceleași probleme pe care le-au avut toate de la Modern Warfare 2 încoace, cu precădere firul narativ încâlcit, dificil de descifrat fără a-ți da dureri de cap. Trecerile bruște și prea dese de la o perioadă de timp la alta nu numai că sunt greu de digerat, dar nu aduc niciun beneficiu firului narativ. Apoi, repetatele acte de cruzime extremă la care am participat – momentele așa-zis epice pe care producătorii s-au obișnuit să ni le descrie până în cel mai mic detaliu și cu care se mândresc – au ajuns să mă obosească din ce în ce mai tare. Ca să nu mai zic că Black Ops II este primul joc din serie în care am înfruntat și aproape lichidat o întreagă armată de clone ale unui insurgent african pe jumătate dezbrăcat, într-un măcel comic ce mi-a adus aminte de cafturile hilare

Mason, fiul, intră în acțiune




Operațiune de salvare



Recunoașteți personajul?


Un actor grăbit...



Roboțeii nu pun nici ei prea mari probleme

din Serious Sam, dar fără a fi nici pe departe la fel de provocator și cu atât mai puțin distractiv. Iar asta se întâmpla în primul nivel.

Nivelurile sunt însă mai întinse, mai puțin restrictive, și includ atât schimburi de focuri electrizante, cât și episoade tactice, în care rezolvi problemele de la distanță. O fi el deosebit de violent, obositor și absurd, însă designul nivelurilor din Black Ops II este surprinzător de reușit, mult peste celelalte jocuri din serie. Păcat de AI-ul puțin imbecil, inamicul constituind o provocare reală doar pe nivelurile ridicate de dificultate.

La vremuri noi, tot noi

Marea noutate pentru serie o reprezintă includerea unor finaluri alternative, ce pot fi atinse prin îndeplinirea unor anumite acțiuni pe parcursul jocului. Din nefericire însă, finalurile alternative nu par să vină ca o consecință logică a vreunei acțiuni ieșite din comun. O chestie totuși pardonabilă, aș zice, în condițiile în care însăși povestea jocului nu are cine știe ce sens.



Pentru mine, singura surpriză reală a fost dată de includerea în misiunile de tip Strike Force a unor elemente specifice jocurilor de strategie în timp real, cu obiective bine delimitate. În cadrul acestor misiuni, poți controla personal sau de la distanță diverse unități armate, inclusiv soldați, turele și roboți, cu sarcina de a apăra diverse obiective pe hartă, escorta unități aliate și captura puncte de interes strategic. Ca o curiozitate, se pare că inclusiv aceste misiuni influențează modul în care se va termina jocul. Dar pentru că strategia nu se pupă prea bine cu un FPS ce pune accentul pe acțiunea furibundă, jucat mai ales de oameni care nu înghit RTS-uri, rezultatul nu este deloc cel scontat. În plus, elementele specifice acestui gen de jocuri nici măcar nu au fost implementate prea corect. Prin urmare, să nu vă așteptați la cine știe ce distracție pe parcursul acestora. Chiar dacă schema de control a unităților din subordine este destul de intuitivă și eficace, trecerea de la una la alta în timp ce-ți șuieră gloanțele pe la urechi este anevoioasă și frustrantă.

Din fericire, Black Ops II oferă satisfacții maxime în alte departamente, cum ar fi modul de joc Zombies, ce face o revenire spectaculoasă. Mai mult, jocul include chiar și o variațiune pe aceeași temă, o mini campanie intitulată Tranzit, caz în care un autobuz cu jucători se plimbă între diverse locații, în timp ce morții-vii caută să-i pape, iar în apărarea lor, jucătorii pot folosi diverse gadget-uri, rezultate din combinarea unor anumite obiecte găsite prin decor. În plus, chiar și autobuzul poate fi blindat.

N-a existat însă nicio altă motivație care să mă fi



Batman și Robin? Nici vorbă, doar două veverițe zburătoare.


Incursiune în Afganistanul anilor '80 - călare și cu lansatorul de rachete în spinare. Rambo ar fi mândru.


Dronele fac prăpăd în multiplayer

determinat să rămân prea mult timp ancorat în acest mod de joc, alta decât dorința de a obține un scor din ce în ce mai bun, dar sunt absolut convins că există o mulțime de alți jucători cărora le-a picat cu tronc – unii, mai mult decât alții, se simt ca acasă în compania cifrelor, iar orice lucru în plus este binevenit, presupun.

Neapărat să jucați Zombies în cooperativ, de preferat în compania unor prieteni dotați cu căști și microfoane, caz în care, ca și Left 4 Dead, devine mult mai distractiv.

În fine, multiplayer

Și știți deja că e bun. Totuși, cu excepția noilor jucării aducătoare de moarte, majoritatea schimbărilor nu sunt notabile, ba aș spune chiar neglijabile la prima vedere, pentru că vorbim despre o franciză care și-a făcut un scop din a oferi an de an cam același lucru, dar unui număr uriaș de fani fideli, ce cumpără orice nou joc din serie fără ca înainte să se gândească de două ori.

Una dintre noutățile notabile, dacă nu cumva singura, este legată de modul în care crești în rang, jucătorul fiind recompensat la fiecare nivel nou pe care îl atinge cu insigne, ce deblochează diverse arme și perk-uri. În acest fel, novicilor li se dă mai devreme ocazia de a folosi arme și gadget-uri comparabile cu cele ale veteranilor, într-o încercare de a-i împiedica pe cei din urmă să-și facă de cap pe hartă. Oricum ai lua-o, însă prospăturilor nu le va fi cu mult mai ușor să-i combată.

Black Ops II mai primește o bilă albă pentru faptul că, pe lângă obișnuitele noi hărți, gadget-uri high-tech, arme și perk-uri, producătorii s-au hotărât, în sfârșit, să includă opțiunea de joc împotriva boților, un mod de joc deja consacrat în jocuri cu care concurează, și care le dă noilor veniți șansa să se acomodeze mai ușor cu mecanica de joc, înainte de a se aventura pe servere.


Rusnac prins cu mâna în borcanul cu fursecuri

În rest, multiplayer-ul din Black Ops II este la fel ca și până acum, un mediu cât se poate de familiar pentru obișnuiții seriei, care se vor pierde fără ezitare în el. Pentru că da, este cel puțin la fel de valoros ca și predecesorul său, iar pe felia lui de piață, unul dintre cele mai bune ale momentului, poate chiar primul.

Same old

Black Ops II ocupă un loc important în lumea shooterelor competitive moderne, pe care, strict din acest punct de vedere, îl merită. Cu toate acestea, mă așteptam la o oarecare evoluție și în acest sens. Dar mai rău îmi pare de campania solo, care a ieșit așa cum a ieșit, iar asta în ciuda faptului că Activision a angajat pe bani grei scenariști și actori de la Holywood, dar care nu au reușit să revitalizeze nici de această dată o serie ce nu mai strălucește de mult prin originalitate. Dar poate că cei de la Activision nici nu-și doresc asta, ci se mulțumesc cu o rețetă care le-a adus până acum miliarde de dolari în visterie – scenarii subțiri și campanii relativ scurte, dar cuplate cu un multiplayer de calitate. Iar lumea nu se plânge. Deocamdată.

■ KiMO



Nuketown 2025 – makeover pentru harta care a făcut senzație în MW3.

VERDICT LEVEL

+
- multiplayer excelent
- Zombies, Tranzit
- arsenal stufos și foarte variat în multiplayer

–
- poveste încâlcită, greu de digerat
- AI cam pe nicăieri, cel puțin pe primele niveluri de dificultate

PE SCURT:
Activision refuză să inoveze seria, în favoarea unui proces scurt de producție, ce permite mulgerea ei constantă. Campanie solo ineptă, dar cu acțiune de calitate și un multiplayer de neratat pentru fanii pac-pac-ului online. Dacă nu dețin deja Call of Duty: Modern Warfare 3, evident.

7.5

Gen FPS **Producător** Treyarch **Distribuitor** Activision
Ofertant store.steampowered.com **On-line** callofduty.com/blackops2
CERINȚE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo 2,88 GHz
Memorie 2 GB RAM **Video** GeForce 8800GT, 512 MB VRAM

ALTERNATIVA RAMBO (FIRST BLOOD)
Primul și cel mai bun film din seria Rambo, cu un Stallone ce face rolul vieții sale. Este ceea ce ar fi trebuit să fie Black Ops II dacă ar fi fost peliculă, iar scenariul nu i-ar fi fost scris de un elev de școală generală.

Candy Neon Story

pid

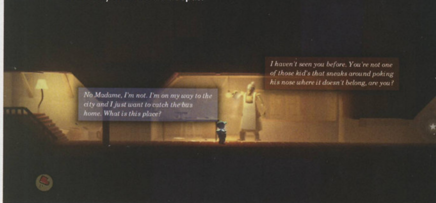
Mă complac într-o relație specială cu jocurile minimaliste sau cu cele reduse la absurd. Într-un fel, simt că am în față o carte de colorat nouă, iar imaginația mea preia rolul culorilor. Pot completa contururile goale cu poveștile mele, cele pe care mi-am dorit întotdeauna să le cunosc. Pot să mă amuz și să mă întristez singur, în fața unor pixeli amorfi. Fie am prea mult timp liber, fie sufăr de o demență gravă, cauzată de vreun prion cu efecte devastatoare, căci în ultima vreme am început să caut tot mai multe astfel de jocuri. Mă bucur din cale afară când primesc pentru review câte un platformer sau un indie experimental, pentru că doar așa reușesc să îmi astâmpăr pofta de aventură și existență microcosmică. Pid e cea mai recentă felie de tort servită, de gustul căreia nu m-am săturat încă. Vă rog de la bun început să îmi îngăduiți o notă de subiectivism glucidic, fiindcă voi încerca să punctez, în rândurile ce urmează, aroma neon-candy din jocul pregătit de Might and Delight.

Automaton in Distress

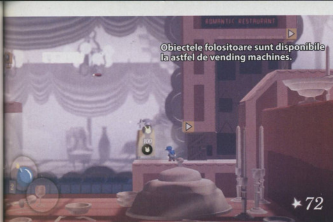
Știți ce este culmea? Pid nici măcar nu are legătură cu dulciurile sau neonul. În schimb, senzația receptată din stilul artistic al jocului s-ar putea să inducă astfel de percepții senzoriale. Vedeți, trăim într-o societate marcată de o cultură pop incapabilă să își imagineze viitorul altfel decât monocromatic (vezi Deus Ex, Mirror's Edge) ori dominat în totalitate de lumina gazelor nobile (Blade Runner, anyone?). Fiindcă jocurile video sunt un produs al conștiinței sociale, era de așteptat ca acest trend artistico-futuristic să își facă simțită prezența, iar Pid este o experiență sinestezică prin definiție. Stilul grafic ales de Might & Delight, împreună cu paleta de culori, muzica și dialogurile indescifrabile, murmurate de personaje, alcătuiesc o lume zidită din fantezie și inocență, unde impuritatea este o forță antagonică. Încercați să vă gândiți la Spirited Away, dacă vreți un exemplu edificator. De fapt, chiar și Limbo împarte puțin din lumea lui ermetică cu Pid. Povestea pare simplă: un puști, pe nume Kurt, adoarme în autobuzul interplanetar și se găsește rătăcit la capăt de linie, pe o planetă ciudată, unde timpul și viața par să curgă după reguli proprii. Așadar, avem o premisă fantastică și un personaj atipic, blocat într-o lume stranie. Am rămas plăcut impresionat, încă de la bun început, de metoda prin care producătorii au ales să genereze feeling-ul bizar: culorile predominante sunt roz și bleu, într-o nuanța neon-candy, de obicei asociată cu inocența, jovialitatea și perioada incipientă a copilăriei. Numai că în Pid, aceste culori își pierd semnificația general acceptată și devin simboluri ale unei lumi-colivie, unde Kurt este captiv și amenințat permanent cu pierzania. Sincer să fiu, nu sunt sigur că în universul jocului există conceptul de moarte, așa cum o cunoaștem noi, căci personajele întâlnite pe parcurs seamănă cu niște marionete animate, blocate în timp, zidite în dimensiuni individuale. Contrastul tinerețe-bătrânețe este prezent mai la tot pasul, Kurt fiind promotorul curiozității și al escapadei din acest limbo roz, pe când restul locuitorilor planetei străine sunt lipsiți de viață, privați de libertatea unor trăiri interioare complexe.



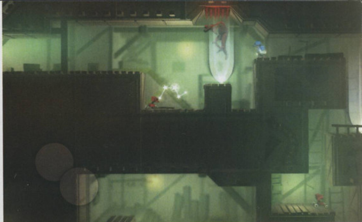
Roz: o lume roz, într-un univers roz.



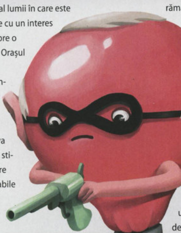
Majoritatea personajelor întâlnite îi oferă sprijin micului Kurt. Ascultați mereu ce au de spus.



Obiectele folositoare sunt disponibile la astfel de vending machines.



Paradoxal, Kurt, deși un venetic al lumii în care este pierdut, o parcurge și o cunoaște cu un interes crescând, încercând să ajungă spre o destinație îndepărtată: The City. Orașul devine un nexus, un punct de confluență, unde personajul principal din Pid trebuie să își găsească o metodă de scăpare. Totuși, vorbim despre un platformer cu o mecanică de joc ceva mai tradițională decât ar sugera stilul artistic ori povestea, iar Pid are momentele sale frustrante, capabile să ridice de la tastatură chiar și un maestru Zen.



Razele de lumină îl ajută pe Kurt să depășească orice obstacol.

★87

Pink is the color of oblivion

Se pot face nenumărate speculații și presupuneri asupra adevăratului sens din spatele poveștii plăsmuite de Might and Delight, dar elementele de platforming au rămas în continuare loiale conceptelor elementare. Kurt sare, merge de-a bușilea și – aici e partea unde lucrurile devin interesante – levitează.

Folosind un cristal magic, Kurt poate să genereze o rază luminoasă, cu efect antigravitațional, folosită ca „mijloc de transport". Cristalul aderă la suprafața pe care este aruncat, indiferent de unghi, anumite zone fiind imposibil de parcurs altfel. Pid permite utilizarea simultană a două raze, cu efecte neașteptate, atunci când sunt folosite pe suprafețe aflate în mișcare sau prin încrucișarea sub anumite unghiuri. Razele nu produc doar imponderabilitate, ci acționează cu o forță opusă gravitației, ridicându-l pe Kurt sau împingând gărzile inamice în țepi și capcane. Pentru a „condimenta" lucrurile, lumea din Pid este plină de zone periculoase, patrulate de gărzile Orașului și tot soiul de automata, pe lângă capcane și suprafețe letale. Parcurgerea nivelurilor poate să devină extrem de frustrantă, în special atunci când sunt necesare combinații de raze și sincronizarea cu diferite mecanisme ce împiedică progresul lui Kurt. De foarte multe ori, cea mai mică greșeală are consecințe fatale, deși jocul salvează des, în zone predestinate. Pe deasupra, numărul de vieți este nelimitat, o zonă dificilă putând fi reluată de mai multe ori. Kurt se află în posesia unui rucsac, întrebuințat drept spațiu de stocare pentru diferite iteme folositoare, cum sunt vestele de protecție și bombele. Aceste obiecte se găsesc fie sub formă de drop, după distrugerea unui inamic, fie la puncte de vânzare automate. Stelele strălucitoare, grupate în constelații, servesc drept monedă – o notă artistică frumoasă din partea producătorilor. Ocazional, jocul scoate în cale câțiva boși, foarte dificil de învins. Din păcate, cei de la Might and Delight – responsabili și pentru Bionic Commando Rearmed – au considerat mărirea artificială a dificultății o soluție potrivită, așa că au lungit kilometric barele de health. Deoarece majoritatea boșilor necesită soluții unice pentru a fi învinși, moartea repetată de câteva ori ajunge să fie mult prea greu de tolerat... and then you rage quit... Aici, Pid pierde groaznic de mult. Diferența dintre el și clasicul Contra, un alt joc rămas în istorie pentru dificultatea ridicată, constă în abordarea complet diferită a platforming-ului. Pid vrea să crezi că este un joc inteligent, unde fiecare puzzle are o rezolvare spectaculoasă. Ei bine, lucrurile sunt departe de a fi atât de roz... sort of. De cele mai multe ori, repetiția și norocul sunt singurele metode de a completa un nivel, iar acesta este un defect serios în designul jocului. Dacă treceți cu brio de prima jumătate de oră, atunci s-a prins de voi bine de tot. Nu uitați că Pid oferă și un mod co-op, unde Kurt primește un partener de aventură, în persoana lui Audrey.

De asemenea, coloana sonoră jazzy, realizată de Retro Family, merită ascultată de câteva ori, fiind disponibilă în versiunea GOG a jocului. Așadar, Pid primește o caldă recomandare, însoțită de o avertizare prietenească: a nu se juca după trei cafele!

■ **Aidan**



Stelele sunt foarte folositoare. Încercați să adunați cât mai multe.

VERDICT LEVEL



- personaj principal simpatic, ușor de îndrăgit
- stă foarte la bine la capitolul impresie artistică
- devine frustrant mult prea repede, riscând să îndepărteze jucătorii

PE SCURT:

Pid este un platformer realizat cu multă măiestrie, recomandat iubitorilor genului.

8.1

Gen Puzzle Platformer **Producător** Might and Delight **Distribuitor** Might and Delight **Ofertant** GamersGate.com **Online** pidgame.com

CERINȚE MINIME:

Procesor 1.2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** DirectX 9

ALTERNATIVA BIONIC COMMANDO REARMED

Colorat și distractiv, merită încercat dacă simțiți nevoia unui joc cu atmosferă retro.

Cu Nordul în sus



Cu o serie Heroes of Might and Magic (sau Might and Magic: Heroes, cum doriți voi să-i spuneți) care falimentează companii și coboară ștacheta din ce în ce mai jos cu fiecare sequel, expansion și DLC, nu e greu de imaginat de ce Katauri nu numai că n-au dat colțul, cum se întâmplă, de obicei, celor care fac jocuri, și nu filme interactive, ci au reușit să ajungă la al patrulea titlu din seria King's Bounty. E drept, patru jocuri aproape identice, fără multiplayer (o componentă pe care Katauri se încăpățânează s-o ofere doar celor având cont și timp de Facebook), dar cum seria Heroes se duce în jos, iar jocuri precum King's Bounty nu cresc pe toate drumurile, nu-mi vine să-i critic cu toată gura pe ucrainenii de la Katauri.

Olaf din capu' satului

Dar să o luăm cu începutul. Nurlia Amelie, eroina sexy care-a preluat mantia lui Bill Gilbert din The Legend, a fost înlocuită la rândul ei de un viking optzecist, vânjos, pletos, mustăcios, uns cu toate alifiile și pomezile barbare, cu pieptul ceva mai uleiat decât toporișca din dotare. Musculosul Olaf, căci așa l-au botezat părinții săi vikingi, ar fi avut o carieră strălucită în showbiz alături de Manowar. Sau ca tăietor de lemne într-o megaproducție porno canadiană cu o văduvă tinerică și șase hectare de pădure moștenite de la răposatul soț. În Warriors of the North, Olaf va trebui să se mulțumească la început cu rolul de mezin al unei familii influente de vikingi, mereu dornic de afirmare în câmpul muncii, în câmpul cârciumii și pe câmpul de bătălie. Lăsând gluma la o parte, noul personaj se înscrie perfect în stilul cu care ne-a obișnuit seria King's Bounty până acum. Adică un semi-kitsch fantasy absolut delicios, cu un iz puternic de basm fermecat rusesc. Nu mai insist asupra atmosferei, aveți două articole (al meu și al lui Caleb) care tratează cu entuziasm tineresc acest subiect atât de drag vouă. Cu bune și cu rele, atmosfera, stilul grafic, scriitura, personajele, glumițele, dialogurile kilometrice pline de typo-uri, traduse de o mână de oameni cu o pasiune fără margini, care în mod cert le depășește în multe cazuri cunoștințele de limbă engleză, au rămas aceleași. Nimic nu m-a surprins în mod special în Warriors of the North, căci e greu să te mai miște ceva după cantitatea impresi-









onantă de ciudățenii absolut adorabile întâlnite în The Legend și Armored Princess. Deoarece a trecut ceva de la ultima mea vizită în universul King's Bounty (aproximativ un an și ceva, adică aproape un deceniu în ani de gamer), am jucat Warriors of the North cu o deosebită plăcere, cuprins de o nostalgie extrem de confortabilă care m-a ținut lipit de monitor preț de aproape douăzeci și cinci de ore. Ca să fiu sincer, nu bag mâna în foc că mi-ar fi captat interesul într-un asemenea hal după un maraton de câteva săptămâni de Armored Princess, de aceea mă și felicit că m-am abținut să rejoc un titlu King's Bounty în ultimul an, dar în acest moment și în aceste condiții a picat la țanc. Pentru mine, Warriors of the North fost jocul potrivit la momentul potrivit.

Încă una și mă culc

Dar să revenim la Prâslea cel Viking. Micuța insuliță cârmuită cu mână de fier și halbă de aur de Tata Olaf (are un nume viking pe care n-am reușit să îl rețin) se confruntă cu o mega-invazie de nemorți. Și când spun invazie, de fapt, vreau să vă avertizez că o să bateți la scheleți, vampiri, oameni zombie, tarantule zombie, caiete dictando zombie, patrulatere zombie, stafii străvechi, stafii tinere, stafii la a doua tinerețe, strigoi, moroi, pricolici, necromanți de o să vă iasă pe nas. Și păianjeni. Tumneseule, câți păianjeni. Până și primul boss este, SPOILER (cam târziu), o mai veche cunoștință cu opt picioare și opt mii de copii. Dar dacă sunteți cuminței, strângeți din dinți și curățați tot ce mișcă pe cele patru insulițe înzăpezite (mai apar vreo câțiva pirați amărâți și câteva armate de șerpi), veți căpăta ocazia să mai diversificați puțin vânatul. Asta nu înseamnă că veți scăpa de tot de nemorți. Ei sunt leitmotivul lui Warriors of the North. Deci pregătiți-vă pentru un imens zombiefest. Însă, ca orice joc din familia lui, Warriors of the North e un mic drog. Oricâte armate de lighioane nemoarte ai fi înfruntat până la trei și jumătate dimineața, tot nu te poți culca până nu învingi vampirul ăla arogant pe fruntea căruia scrie cu roșu „Impossible". Sau „deadly" dacă ești mai slab de înger și/sau încă nu te-ai prins că Rune Mages sunt mai OP decât însuși Prințul Întunericului. „Încă un level up", iți spui, „și mă apuc de lucru". Și te apuci să lucrezi pentru nivelul următor. Te plângi pe forumuri sau amicilor amatori de jocuri că s-a exagerat cu nemorții și nu prea ai diversitate, dar, când ajungi acasă și nu te vede nimeni, mai plesnești un vampir peste ceafă cu o legătură de usturoi. Ajutat, desigur, de cele cinci valkyrii nurlii pe care le veți culege de pe drum. Practic, cele cinci domnișoare războinice care, în timpul lor liber, însoțesc războinicii căzuți în Valhalla, au înlocuit dragonul din Armored Princess. Ca să fiu sincer, nu prea am suportat dragonul lui Amelie, mai ales după ce în the Legend am reușit să o controlez pe însăși Tanti cu Coasa. Dragonelul prințesei în armură era prea... drăguț și pufos pentru ce haos crea pe câmpul de bătălie. Valkyriile în schimb... hubba hubba! Pe lângă faptul că vă oferă bonusuri cu duiumul (bonusuri care cresc dacă oferiți fecioarelor cadouri în bani și obiecte, dacă mă gândesc bine, cam aceeași funcție o îndeplineau și nevestele lui Bill Gilbert), contribuie serios și la spectacolul din timpul luptei. Nu trec în revistă toate atacurile speciale ale valkyriilor (consumă rage, fac ravagii și chinuiesc placa video cu un miliard de luminițe), ci voi menționa doar comoara-capcană a Hildei (Gertrudei, Gutsilbei sau cum mama lui Odin o cheamă pe respectiva, niciodată n-am reținut numele nordice). Valkyria cu pricina va arunca un pumn de aur într-un hex indicat de jucător. În momentul în care o unitate inamică cedează tentației și pune mâna pe aur, capcana se declanșează și

Victory!

Fight ended on round 12. You have received 4284 experience and a new level!

Olaf
Level 23
Experience 42'198

Treasure:
119'000

Troops lost:
26 19 107 20 14

Enemy troops killed:
Ksaltotun
Level 26
117 125 179 36 1949
1021 495

Rage spent: 389 29 43%
Damage inflicted (total 86'682):
43 24% 36 11% 39 10% 139 8% 34 4% -
Mana spent: 53









dușmanul cel lacom va suferi pierderi măricele. În cazul în care o unitate care îți aparține culege aurul, ești mai bogat cu câteva sute/mii (în funcție de nivelul abilității) de gălbiori. Fiindcă nu prea am avut probleme cu banii, n-am folosit această abilitate ca pe o sursă infinită (vorba vine, căci consumă Rage) de bănet, ci doar m-am distrat pe seama lăcomiei unor tarantule ghinioniste, dar să știți că se poate și e destul de ușor abuzabilă.

Fiindcă noul personaj este un om al Nordului, Katauri ne-a pus la dispoziție o menajerie de unități noi mult mai în ton cu ocupația lui Olaf decât, să zicem, o armată de insecte supra-dimensionate. Până veți ajunge „pe continent", unde veți reîntâlni cunoștințe mai vechi, va trebui să vă bizuiți pe noile unități. Care sunt satisfăcător de multe și variate și se pretează unor tactici ceva mai agresive. Avem, astfel, un soi de prăștieri foarte utili în număr mare, ceva mai eficienți împotriva scheleților decât arcașii clasici, cu un atac special AOE (pentru damage, sau când vreți să acumulați Rage cât mai rapid). De obicei, ei sunt primii care îți strică planurile atunci când urmărești o victorie fără pierderi. Următorii pe scara ierarhică sunt vikingii clasici. Nu sunt foarte multe de spus despre ei, e bine să aveți cât mai mulți și să profitați de abilitatea Berserk (damage dublu) pe care s-o combinați, eventual, cu Stone Skin (chiar dacă jucați cu un Viking, echivalentul clasei Warrior, e bine să investiți câteva rune și în arborele de magie). Puțin mai răsăriți decât vikingii sunt berserkerii (mai multă sănătate, atribute mai bune și pot folosi de mai multe ori pe luptă abilitatea Berserk). Ei, săracii, au cam dus greul, cel puțin la început, când eroul meu era fiul ploii. O bună bucată de vreme, vikingii și berserkerii vor alcătui grosul armatei, iar ca să îi folosiți eficient, va trebui, după cum spuneam mai sus, să fiți mai agresivi. Pentru mine n-a fost o problemă majoră, căci joc cu Warrior de la începuturile seriei, plus că, până acum, n-am simțit nevoia să termin jocul fără pierderi. Însă un mag obișnuit cu kiting-ul va trebui să-și schimbe puțin strategia, cel puțin până poate recruta unitățile clasice, cu care l-au obișnuit primele două King's Bounty. Urmează un aruncător de topoare solid care m-a scos de multe ori din... așa, cu rază mică de acțiune, dar fără penliazări în melee. O altă unitate interesantă (poate învia un număr măricel de trupe decedate cu cel mult două ture în urmă) este o valkyrie călare pe un urs polar. Domnișorica vikingă mai are și un atac ranged destul de puternic cu un cooldown de, cred, două ture și o abilitate care-i face pe atacatorii masculi să rateze atacul împotriva ei cu o probabilitate de 50%. Magii „facțiunii" sunt soothsayers. Au un atac ranged decent, însă cea mai interesantă abilitate a lor e Loki's Touch, care poate „convinge" o unitate inamică să-și atace vecinul. Din nefericire, abilitatea nu-i afectează pe nemorți. Acum ar fi cazul să vă amintiți ce ați citit puțin mai sus. Slavă Domnului că armatele de undead mai au în componență și niscaiva păianjeni... Și ar mai fi câteva unități interesante, dar întru în criză de spațiu și o să vă las vouă plăcerea de a le descoperi. În caz că n-ați făcut-o deja.

Tot la capitolul noutăți s-ar înscrie o nouă școală de magie (Rune Magic), câteva skill-uri care, ca să fiu sincer nu mi-au sărit în ochi (poate dacă aș fi jucat cu Skald, echivalentul paladinului, cred) și runele. Runele mi-au plăcut, deși mi-a luat ceva timp până am observat cele trei bulinuțe suspecte din dreapta-jos. Practic, fiecare unitate „vikingă" beneficiază de o rezervă de trei rune (cantitatea poate fi crescută cu ajutorul skill-urilor unor unități sau cu vrăji) pe care le puteți folosi pentru a-i crește atacul, defense-ul și luck-ul. Sunt consumabile, deci asigurați-vă că le folosiți doar atunci când e absolut necesar.

Sfântul „Așteaptă!"

Într-un moment de maximă inspirație, l-am rugat pe Caleb (acum Andrei Licherdopol, cetățean respectabil) să vă prezinte King's Bounty: Armored Princess. După aproximativ o sută de ore de țopăit din insulă în insulă prin The Legend, parcă n-aș fi vrut să sufăr o supradoză de King's Bounty care să mă sature pentru vecie de simpatica strategie oferită de ucrainenii de la Katauri Interactive. N-am exagerat și am fost răsplătit cu un joc de care am putut să mă bucur cum se cuvine. Așadar, dacă sunteți proaspăt ieșiți din Crossworlds, Armored Princess sau The Legend, v-aș sugera să mai așteptați puțin până să vă apucați de Warriors of the North. Nu de alta, dar veți avea o puternică senzație de deja-vu mult prea devreme decât e recomandat pentru o experiență plăcută și confortabilă. 1C și Katauri nu și-au asumat niciun risc și ne-au oferit, practic, același joc cu un barbar optzecist în locul unei prințese sexy, cu prea puține îmbunătățiri ca să justifice timpul destul de îndelungat de producție. Dacă, în schimb, a trecut ceva vreme de la ultima voastră aventură în universul King's Bounty și vă mănâncă degetele să înapoiați țărănei câteva milioane de scheleți, vampiri, zombie și alte necurățenii venite de dincolo de moarte, Warriors of the North e alegerea perfectă. Celor nou veniți în lumea lui King's Bounty le recomand The Legend sau Armored Princess. Sunt mai ieftine, iar când o să vă reapuce pofta de un King's Bounty, mai mult ca sigur că veți găsi Warriors of the North la jumătate din prețul de acum. Sau într-un bundle. Mi-s deosebit de dragi ucrainienii de la Katauri, mi-e dragă și franciza lor, dar până nu văd un King's Bounty de care mă pot apuca la o săptămână după ce i-am rezolvat înaintașii, mă voi gândi întâi la portofelul meu și de-abia apoi la viitorul companiei. ■

cioLAN

VERDICT LEVEL

- + e King's Bounty
- + valkyriile
- + sistemul de luptă
- − nimic cu adevărat nou

PE SCURT:

Pică extrem de bine după o pauză îndelungată de King's Bounty sau dacă nu vă mai satură Dumnezeu de nemorți.

7.8

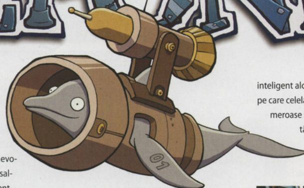
Gen Strategie **Producător** Katauri Interactive/1C SoftClub **Distribuitor** 1C Company **Ofertant** GamersGate.com **On-Line** kingsbountygame.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** NVIDIA GeForce 6600 / echivalent ATI

ALTERNATIVA

Orice titlu King's Bounty mai ieftin. Același feeling la un preț mai mic.

CHAOS ON DEPONIA



Un haos mai atrăgător

Spuneam în recenzia primului Deponia că e nevoie de o serie de îmbunătățiri ca jocul să facă saltul într-o categorie superioară. Lansat suficient de repede cât să profite de amintirea încă proaspătă a aventurilor cuplului Rufus și Goal, Chaos on Deponia reușește parțial să perfecteze rețeta și să îmbogățească cu noi nuanțe lumea, mizerabilă la propriu, a primei părți.

Pentru început, povestea devine o idee mai interesantă, fiindcă „iubițica" Goal suferă de o accidentală schizofrenie: trei laturi diferite ale personalității ei sunt stocate pe trei cartușe de memorie separate ca urmare a unei pseudo-intervenții chirurgicale. Rufus va putea alterna după bunul-plac între Goal cea aristocrată, arțăgoasă și copilăroasă, trebuind să o cucerească pe fiecare în parte, profitând de slăbiciunile proprii fiecărei dispoziții. Nu numai că această găselniță generează un contrast pe cât de haios, pe atât de binevenit în privința dimensiunii personajului feminin, dar reușește și să provoace simpatii și antipatii față de cele trei Goal alternative, atașamentul față de personajele principale fiind unul dintre punctele nevralgice ale Deponiei. Din păcate, nu același lucru poate fi spus și despre Rufus, care rămâne la stadiul de caricatură a caricaturii – un Guybrush Threepwood fără savoare, ale cărui planuri excentrice și inițiative ratate nu-ți smulg zâmbete, ci enervare. Pe scurt, cel mai deranjant minus al universului Deponia mi se pare incapacitatea de a propune un protagonist cu adevărat simpatic, impresie negativă la care contribuie decisiv și interpretarea vocală puțin inspirată.

În rest, panoplia personajelor secundare e destul de pestriță, iar umorul degajat de joc în ansamblu dă impresia că ar fi mai șlefuit sau, cel puțin, mai atent gândit și dozat. Calitativ vorbind, scriitura este în continuare inconstantă, pasajele agreabile pentru publicul matur și cele excesiv de puerile succedându-se în ritm aleatoriu; dar, per total, am fost parcă mai plăcut surprins, iar lumea de joc mi s-a părut mai plină de farmec. De asemenea, trebuie să recunosc că evoluția firului epic presupune câteva mici revelații și întorsături care nu se remarcă neapărat prin originalitate sau spectaculozitate, dar animează atmosfera, evitând făgașul monoton și previzibil pe care finalul din Deponia te înscria pe nesimțite. Îi reproșam acestuia și că opțiunile de dialog erau redundante – acestea n-au scăzut ca număr, însă e salutară încercarea producătorului de a condimenta fiecare schimb de replici nenecesar cu o glumă, un schepsis, o măslină. În consecință, dialogurile fluviale sunt mai puțin obositoare, iar parcurgerea lor capătă un oarece sens.

Aș putea spune că esența gameplay-ului e neschimbată, producătorul demonstrând o mai mare libertate și imaginație în construcția puzzle-urilor (unul dintre ele, care implică manipularea sunetului, părându-mi-se chiar genial de „sub nasul tău" și nostim), ilogicitatea lor fiind transformată într-o virtute. Sigur, cei mai serioși ar putea strâmba din nas de câteva ori, dar tonul jocului subminează constant orice urmă de pretenție la realism. Deși au fost presărate din loc în loc panouri cu hărți ale insulei pentru a ușura deplasarea, tranziția între scene se realizează fără prea mare efort chiar și așa, geografia locului fiind inteligent alcătuită. Singura doleanță e legată de indiciile pe care celelalte personaje ți le furnizează, mult prea numeroase și țipător de evidente; faptul că publicul țintă îi include și pe cei care au mai puțin de 12 ani s-ar putea să fi jucat un rol aici.



Dificultatea scăzută e suplinită de lungimea considerabilă a jocului, iar dacă iau în calcul că s-ar putea să parcurgeți 1 și 2-ul succesiv (ca să nu mă gândesc și la 3), ajungem lejer la o durată de 20 de ore, poate și mai bine.



E discutabil dacă Chaos on Deponia e cu mult mai bun decât înaintașul său. Pe de altă parte, e absolut cert faptul că scufundarea prelungită în atmosfera jocului conduce la atenuarea imperfecțiunilor pe care altfel un pasionat al aventurilor virtuale le-ar fi sancționat mai repede și mai drastic. Cu pași mici în direcțiile potrivite, Chaos on Deponia cimentează un fundament destul de fragil și mă face să am speranțe că seria poate să se auto-depășească, părăsind zona călduță a mediocrității. ■

Radu Sorop

VERDICT LEVEL

+
- câteva puzzle-uri șic
- personaj feminin mai complex
- îmbunătățiri pe partea de poveste și dialoguri
- mărișor

–
- protagonist plat
- prea multe indicii

PE SCURT: E clar că seria Deponia nu se va apropia niciodată de standardele unui Day of the Tentacle sau Toonstruck, dar nu pot să nu remarc străduințele producătorului. Nici n-am râs cu lacrimi, nici nu mi-am storocat creierul, dar gustul vag dulceag cu care-am rămas mă face s-o recomand ca un adventure comic destul de solid.

7.6

Gen Adventure **Producător** Daedalic Entertainment **Distribuitor** Lace Mamba Global **Ofertant** store.steampowered.com **On-line** deponia.de/en

CERINȚE MINIME:
Procesor 2.5 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA THE SECRET OF MONKEY ISLAND
Fără îndoială, modelul după care Deponia se inspiră și standardul la care aspiră. Jocul celor de la Lucas Arts oferă încă un echilibru unic între aventură, umor și provocare gameristică, toate scăldate într-un frumos apus caraibian. Oh, Doamne...

Cu sabia prin hoarda implătoșată

CHIVALRY Medieval Warfare

Cu voia Domnului, se face că robul vostru, Aidan, revine cu recenzia unui joc cu și despre măcelul cavaleresc în mediul online. Dacă luna trecută împărțeam ghioage și săbii în membrii familiilor York și Lancaster, cândva în perioada Războiului celor Două Roze, de această dată, lupta îmbracă o platoșă fictivă și mult, MULT mai sângeroasă. Nu vă temeți, bravi oșteni! Din punctul meu de vedere, violența portretizată în jocurile de război este ceva mai digerabilă, comparativ cu brutalitatea gratuită din, să zicem, Hotline Miami sau Postal 2. Contextul este cel care îi dă formă, transformând sângele vărsat în rezultatul direct al unor lupte cu importanță istorică, veleități strategice și (uneori) idealuri nobile. În War of the Roses, jocul cu săbii din paginile ediției trecute, încleștarea dintre cele două case nobiliare joacă rolul principal, luptele în sine nefiind din cale afară de spectaculoase. Dacă vreți, ele sunt mijlocul, și nu scopul. Pe de altă parte, Chivalry este genul de joc ce își propune să stropească audiența cu hectolictri de sânge, umor rânced și acțiune furibundă, scăpând oriunde are ocazia din constrângerile unui joc cu pretenții de seriozitate istorică și cedând în fața tentației „bastârcilor de dragul bastârcilor". Milords, credeți-mă, a ieșit o treabă demnă de cântecele barzilor...

Să le stea capul unde le stau picioarele!

Diferențele dintre Chivalry: Medieval Warfare și War of the Roses sunt semnificative. În mod interesant, singura asemănare majoră dintre cele două jocuri este perioada istorică aleasă pentru desfășurarea acțiunii. Evul Mediu este un setting bogat și, din păcate, mult prea puțin exploatat în jocurile de acțiune online la adevăratul său potențial. Sigur, există o sumedenie de RPG-uri și MMO-uri fantasy, dar nu pot nega frumusețea unui joc unde am ocazia să învârt un zweihander în jurul capului și să lovesc un inamic în vârful coifului, mano-a-mano, fără vrăji sau trolli. Mai mult, Chivalry este un joc cu pas alert, debarasându-se de micromanagementul prezent în ruda sa trandafirie pentru a îmbrățișa un sistem de combat mult mai dinamic și direct. Din nefericire, această abordare prezintă nu doar avantaje, ci și dezavantaje surprinzătoare, imposibil de trecut cu vederea.

Înainte să ajung la o analiză amănunțită a mecanicii de joc, merită menționată mica linie narativă din spatele lui Chivalry. Mai exact, un război civil se desfășoară între două ordine cavalerești, implicând importante desfășurări de trupe și asedii. Așadar, The Agathian Knights, băieții buni și civilizați, se iau la trântă medievală cu The Mason Order, o grupare sinistră cu înclinații spre dominația mondială, cruzime, violență și ura pentru aproape. Evident, am îmbrăcat armura roșie, pregătit să rup sulița în primul cavaler ce-mi iese în cale, doar că lucrurile nu au mers tocmai cum speram. Aparent, sistemul de combat din Chivalry necesită puțin antrenament, fiind mult mai complex decât lasă senzația. Există o serie întreagă de lovituri, contralovituri, eschive și șarje ce trebuie stăpânite, altfel contactul cu prima luptă în multiplayer o să fie crunt. Din fericire, Chivalry oferă un tutorial complex și simpatic, pe care vă sfătuiesc să-l parcurgeți integral. Cred că este unul dintre puținele tutoriale remarcabile, ba chiar amuzante, din jocurile generației curente. Am zâmbit la fiecare indicație primită, grație unei note de umor tongue-in-cheek copios, la care nu mă așteptam într-un astfel de joc. Nu exagerez deloc atunci când spun că Chivalry dă clasă oricărui alt titlu recent prin originalitatea „îndrumarului" său. Numai Portal 2 a reușit să mă amuze în aceeași măsură încă din primele cinci minute, amestecând informațiile folositoare jucătorului profan cu un vârf de autoironie relaxată. Într-un fel sau altul, tutorialul din Chivalry substituie ceea ce putea să fie o componentă single destul de interesantă. Totuși, trebuie ținut cont de originea creației celor de la Torn Banner Studios, tătucii din spatele unui mod de Half Life 2 foarte popular: Age of Chivalry. Nu știu câtă conduită cavalerească a mai rămas în Chivalry, dar nu îi poate fi contestat efortul de a încerca să își facă



Kick the vase! Then, kick the baby!



Nu cred că ghioaga mea poate să îi zgârie coiful...




Cred că 20 de lovituri sunt suficiente...


La Posta di Falcone, proastă alegere împotriva unei sulițe


Locul unde sălășluiește Muma lui Ștefan

o reputație solidă în lumea jocurilor multiplayer. Avantajul este, în mod clar, sistemul de combat. În esență, uneltele de omor sunt cele tradiționale Evului Mediu: spade (în Europa medievală, spada dreaptă era mult mai populară decât sabia, care prezintă un singur tăiș), arme neascuțite, topoare, securi, halebarde, sulițe, scuturi, paveze (folosite de obicei sub forma unui punct static de cover) arbalete și arcuri cu săgeți. Deci, există metode și unelte suficiente pentru a încinge o bătălie brutală, numai că Chivalry introduce în ecuație și mașinile de asediu, acele construcții destinate războiului static, fascinante prin dimensiune și modus operandi. Haideți să vedem de ce.

Cu berbecul în poarta dușmanului

Chivalry: Medieval Warfare încearcă să schimbe din mers regulile, accentuând importanța modurilor cooperative în meciurile online. Hărțile dispun de un set de obiective ce asigură victoria, diferite pentru fiecare echipă. În cazul asediilor, o fortificație trebuie cucerită folosind catapultele sau berbecul de război ori apărată din interior prin utilizarea uleiului fiert sau a balistelor. M-am simțit mereu atras de ingeniozitatea vechilor arme de împresurare, care presupuneau o sumedenie de procese dificile pentru a funcționa corespunzător pe câmpul de bătălie. Munca în echipă și buna organizare devin arhinecesare, atacurile lipsite de coordonare și un plan strategic fiind sortite eșecului. De exemplu, una dintre misiuni presupune otrăvirea unei rezerve de apă. Pentru a putea îndeplini acest obiectiv, un car cu cadavre putrezite trebuie împins până la destinație printr-o succesiune de porți bine apărate. E fantastic să vezi arcașii cum oferă acoperire, arbaliștii pândind orice cap dușman expus – asemenea unor sniperi medievali –, iar cavalerii în armuri grele protejându-i pe cei din spatele carului. Fantastic, pentru că așa ceva nu se întâmplă niciodată. Eu cred că proaspăta comunitate jucătoare de Chivalry nu a înțeles mesajul. Toată lumea se năpustește barbar spre inamic, într-un haos tembel, de parcă jucăm Unreal Tournament după trei sticle de mied. Capete și membre sunt ciopârțite peste tot în jur, dar nimeni nu se ocupă de misiunea principală. Pentru astfel de berzerkeri există modul Free-for-all. În mod bizar, cel mai mare „defect" al jocului este tocmai aceeași mecanică de combat dinamică și violentă, mult prea ispititoare pentru playeri. Se naște astfel un paradox neobișnuit: jucătorul uită de obiective pentru că vrea să fie acolo, în fața inamicului, pregătit să-i spargă garda cu o cizmă în scut și să-l decapiteze, într-o încleștare intimă, face to face. De asemenea, există patru clase bine definite: una ranged și trei melee, fiecare cu arme și stiluri de luptă diferite. Vanguard-ul mason a fost pe gustul meu, halebarda din dotare demonstrându-și forța ucigătoare cu fiecare swing.

Din păcate, nu lipsesc bug-urile supărătoare sau crash-urile neașteptate, deși Torn Banner Studios lucrează la un patch promițător. Norocul lor este motorul grafic folosit, Unreal Engine 3, cu un bun raport calitate - performanță. Jocul se mișcă binișor și pe sisteme cu o configurație medie, spre deosebire de rivalul War of the Roses.

Viitorul are gust de oțel(?)

Două jocuri asemănătoare în decurs de o lună, ambele bucurându-se de o realizare excelentă, iar eu nu sunt nici acum sigur care mi-a plăcut mai mult. Cred că, în ciuda unor lacune serioase, War of the Roses tinde să fie un joc mai bine închegat. Pe de altă parte, luptele melee din Chivalry sunt, pentru mulți medievaliști, împlinirea unui vis din copilărie.
Mi-a fost imposibil să vorbesc despre unul fără să mă gândesc la celălalt, iar acest lucru se face simțit în recenzia mea și în nota finală. Conform unui zvon, cei de la Torn Banner se gândesc să intre în lumea sporturilor electronice, o idee destul de îndrăzneață, al cărei progres merită urmărit. Toate ca toate, dar am rămas plăcut impresionat de C:MW, deși sunt curios dacă cele 15 minute de faimă se vor extinde într-un veritabil viitor competitiv, cu gust de oțel. LoL a reușit să o facă, plecând de la zero. De ce nu ar putea și Chivalry?

■ **Aidan**


I love you, bro.



VERDICT LEVEL

\+
- și mai multe lupte medievale în multiplayer, de această dată mult mai brutale. În Chivalry, accentul cade pe acțiune.

–
- comunitatea este, pentru moment, în stadiu embrionar
- mici bug-uri supărătoare, dar nimic prea serios

PE SCURT:
Chivalry este verișorul hiperactiv al lui War of the Roses. Cei de la Torn Banner au reușit să condimenteze războiul medieval, transformându-l într-o picanterie rezervată celor iuți la mânie :)

8.5

Gen Action **Producător** Torn Banner Studios **Distribuitor** Torn Banner Studios
Ofertant GamersGate.com **Online** chivalrythegame.com
CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** ATI Radeon 3870 / Nvidia GeForce 8800 GT

ALTERNATIVA WAR OF THE ROSES
Mai serios și cu ceva mai multă acuratețe istorică, War of the Roses este un joc destinat celor pasionați de tehnicitatea războiului medieval.

Un joc cu creier şi inimă

THE WALKING DEAD



A TELLTALE GAMES SERIES

Primele două episoade din The Walking Dead au fost deja recenzate în Level, deci o să presupun că sunteţi cât de cât familiarizaţi cu sursele de inspiraţie ale jocului, trăsăturile generale ale gameplay-ului şi liniile mari ale convenţiei narative. Pe scurt, este vorba despre o misterioasă invazie a moroilor căreia încearcă să-i facă faţă un mic grup de „neinfectaţi" (nu ştim exact ce a declanşat molima); universul ficţional aparţine unei serii de benzi desenate, ulterior adaptat pentru un serial de televiziune, dar întâmplările din joc sunt noi, originale; QTE (Quick-Time Events), propulsate de hit-ul Heavy Rain şi prezente în Jurassic Park-ul celor de la Telltale, reprezintă unul dintre pilonii gameplay-ului. Acum să mă iau cu el de gât!

Nu ştiu voi cum sunteţi, dar pe mine mă oboseşte teribil subiectul unei catastrofe declanşate de revenirea la viaţă a morţilor – extrema exploatare a atari scenarii în divertismentul de masă mi-a inoculat anticorpii unei indiferenţe direct proporţionale. Înţeleg de ce profilul stupid şi gregar al zombie-ului se potriveşte perfect cu inamicul arhetipal din jocuri, venind în întâmpinarea posibilităţilor sau (non-)disponibilităţii producătorului de a îmbunătăţi formula (gândiţi-vă că rezolvă dintr-un foc atât problema AI-ului deloc sclipitor, cât şi a numărului de oponenţi crescut artificial), dar îmi este realmente dificil să mă implic emoţional când întrevăd premize atât de uzate. Şi totuşi, The Walking Dead (TWD) m-a surprins plăcut, iar asta „because of all the wrong reasons", cum dulce grăieşte lingua franca.

Împărţeala care dă cu plus

Jocul e tributar schemei de dezvoltare a foiletonului, fiecare episod fiind astfel gândit încât să rezolve măcar parţial enigmele schiţate în cel anterior, dar şi să întreţină tensiunea pentru cel următor printr-un final în coadă de peşte. Între acestea trebuie strecurate şi momentele de respiro, care să cadenţeze acţiunea şi să permită caracterizarea în amănunt sau explorarea relaţiilor dintre personaje. Personal, am parcurs toate episoadele la rând, descoperind povestea dintr-o bucată şi trăind experienţa cursiv, întocmai precum în adventure-urile vechi.

Ei bine, TWD se prezintă impecabil sub acest aspect, orice reproş care ar fi putut fi eventual adus vreunui episod particular topindu-se acum sub imperiul impresiei generale. Cele cinci părţi puse cap la cap degajă









o remarcabilă impresie de coeziune, tranziția între diversele decoruri desfășurându-se natural, cu acțiunile și reacțiunile personajelor urmând un fir logic, înlănțuindu-se credibil, urmând trasee de o naturalețe exemplară. Chiar și atunci când producătorul intervine, o face cu deosebită măiestrie, reușind să integreze și să împace elementele eterogene cu firul epic deja parcurs. De exemplu, între primele două episoade există o diferență cronologică de circa trei luni, timp în care în viața micului grup își face apariția un nou membru. Circumstanțele noului venit nu sunt detaliate, însă dialogurile și relațiile cu cei vechi sunt atât de firesc revelatoare în privința statutului și caracterului „străinului", încât îl accepți și îl adopți fără rezerve. Mai rar, de obicei asemenea adiții fiind însoțite de o deranjantă artificialitate.

Prima parte (care acoperă în mare primele trei episoade) își permite să fie mai expozitivă, conturând precis, cu economie de mijloace, personalitățile celor care compun grupul de supraviețuitori, în timp ce în cea de-a doua parte evenimentele se precipită, secvențele de acțiune (care implică luptă, urmăriri, furișat sau apărarea unei poziții) devenind mai dese. Judecând în ansamblu, e o schimbare de tempo perfect justificată de regulile punctului culminant (determinând o acumulare din ce în ce mai accentuată de tensiune) și care asigură o salutară diversitate odată ce jucătorul își trece la activ mai multe ore în joc. În consecință, dacă faci abstracție de scurtele recapitulări dintre episoade, e imposibil să-ți dai seama că ai de-a face cu un joc partajat, a cărui evoluție a fost decisă pe parcurs de producător (în funcție de feedback-ul și alegerile grosului jucătorilor), și nu cu unul lansat „din prima", având concept unitar și prestabilit. Deci, Telltale au fost atenți la detaliu, neignorând imaginea de ansamblu, tocmai în ideea că acesta este primul pas spre un întreg îngrijit și coerent.

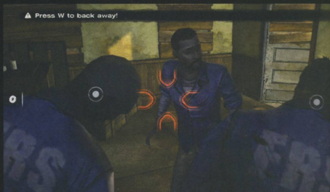
Transgresiuni

Bun, să trecem la cele două elemente care m-au surprins plăcut în chip paradoxal, nefiind în genere fanul unor astfel de abordări. Încep cu prezentarea cinematică. Să recunoaștem, e una dintre acele „invenții" moderne pe care jucătorii cu experiență le incriminează ca dăunătoare jocurilor. În primele minute, s-ar putea ca un tradiționalist să fie relativ confuz, dar în curând devine evident că la butoane se află o mână profesionistă – nu știu dacă este vorba despre cooptarea unor artiști cu studii de profil sau doar de atingerea unui înalt grad de rafinament al celor de la Telltale după lucrul la atâtea se-



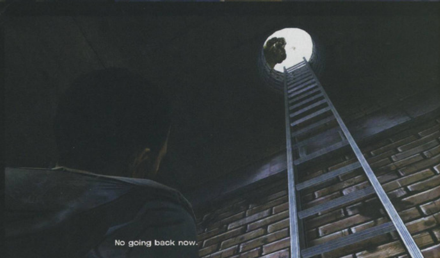






zoane de adventure-uri.

Ce rămâne însă este 1) compoziția cadrelor (alegerea unor unghiuri inspirate, de efect, deloc repetitive); 2) conceptul din spatele calupurilor de cadre care alcătuiesc o unitate de sine stătătoare, cum ar fi secvențele cinematice sau dialogurile (simț al măsurii, ritm controlat, iluzia perfectă a editării profesioniste). Simțul artistic și stăpânirea tehnicilor cinematografice transformă TWD într-o experiență de un dramatism real și de o naturalețe izbitoare, care curge lin, fără poticnirile specifice unui producător de jocuri care sondează stângaci un teritoriu ce nu-i aparține. Da, TWD e mai degrabă film interactiv, dar, în sfârșit, unul care pare realizat de un profesionist conștiincios, chit că nu inovator, în loc de un candidat respins la examenul de regie. Cel puțin în lumea adventure-urilor, cred că e unul dintre cele mai notabile eforturi de acest gen (dacă nu cel mai!).



Cel de-al doilea element pe care în mod normal l-aș huli, dar care a sfârșit prin a mă cuceri, este reprezentat de QTE. De felul meu, privilegiez gameplay-ul clasic când vine vorba despre adventure-uri, deoarece favorizează un stil de joc așezat, care se bazează pe sugestie atmosferică și provocare intelectuală în detrimentul reflexelor și ritmului trepidant. Nu-mi surâde, deci, această orientare inspre decizii și acțiuni în lanț, care trebuie luate și executate sub presiunea cronometrului, tocmai pentru că mi se pare că merge împotriva conceptului original. În plus, în TWD nu numai că poți muri frecvent (alegere de design contestată din vremuri imemoriale), dar va trebui și să omori destul de des, ceea ce contrazice flagrant principii fundamentale ale genului. Și totuși...

Să spun de la început că puzzle-urile de inventar sunt inexistente (oricum, acesta nu va conține mai mult de 3 obiecte odată), iar cele care presupun interacțiunea cu mediul înconjurător nu vor fi nici numeroase, nici complicate. Greul gameplay-ului va fi dus de alegerile care orientează povestea (despre care vom vorbi mai târziu) și de QTE. De ce se potrivesc însă de minune acestea din urmă cu universul TWD în particular? Aș sugera că tocmai din cauza singurului gen de inamic cu care ești nevoit să te confrunți: zombie-ul. Cum spuneam la început, moroiul este prin definiție o creatură lipsită de inteligență, sensibilă doar la stimulii cel mai expres manifestați, ale cărei mișcări sunt sacadate, greoaie și previzibile. Într-adevăr, provoacă greață și teamă, dar conduce la o stare de spirit decis diferită față de cea pe care ai simți-o în fața unui inamic dotat cu inteligență și agilitate. Din punctul ăsta de vedere, TWD e exact opusul lui Jurassic Park.

Profitând de o asemenea fișă a postului, Telltale imaginează un sistem al terorii lente, în care aceste QTE capătă o valoare specială. De cele mai multe ori (mai ales







înspre final), secvențele de acțiune se vor declanșa odată cu materializarea amenințării sinistre, dar difuze, de fundal, într-una imediat și precis îndreptată împotriva ta – unul sau mai mulți zombii te vor repera și vor începe un marș împiedicat, și totuși amenințător, înspre tine. Pentru variație, ești uneori surprins de un moroi în imediata ta proximitate, urmând o încleștare corp la corp.

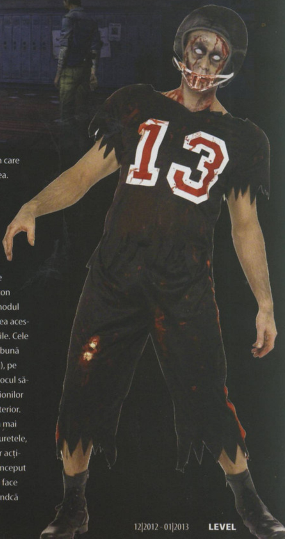
Genul acesta de momente au fost de cele mai multe ori prost tratate în alte jocuri decât action-urile pure: nu găsesc un termen care să surprindă exact felul în care le percep, dar dacă vreți neapărat, aș spune „sacadat". Da, le lipsește curgerea, naturalețea, sentimentul că ele se întâmplă cu adevărat, împiedicând de cele mai multe ori imersiunea. Cu alte cuvinte, numai „quick" nu sunt. TWD nu face excepție, doar că aici natura inamicilor se pliază perfect pe acest sistem – ai de-a face cu niște tembeli fără pic de dexteritate, lipsiți de cea mai elementară rapiditate, care se mișcă și acționează în reluare. Timpul pe care il ai la dispoziție ca să reacționezi e o constantă naturală, nu se simte ca „pus cu mâna" ca să putem avea un joc în locul unui film. QTE, care de obicei fragmentează și distrug atmosfera ca niște instrumente simpliste și ridicole, cad la fix în tot acest melanj de pericol și încetineală, reprezentând la limită diferența dintre umanitatea care gândește, improvizează și rasa cretinoidă a moroilor.

Spuneam că, în contrast cu adventure-ul clasic, aici vei omorî. Jocul e deosebit de atent în a-ți sublinia, sub forma dialogurilor dintre personaje, că nou-apărutele creaturi care cad pradă satârului sau automatului tău nu mai sunt niște persoane în adevarata accepțiune a cuvântului. Am crezut inițial că e o modalitate de a forța un interstițiu în textura adventure-ului clasic (gen „nu se pune pentru că nu sunt oameni"), dar mi-am dat repede seama că repetiția folosește unui alt scop – în curând va deveni dificil de stabilit când se va fi făcut trecerea de la umanitate la monstruozitate, deci granița dintre gestul lipsit de determinare morală și crimă va fi din ce în ce mai neclară. Consider că dilemele care se vor naște de aici mai mult decât compensează abaterea de la decalogul aventurierilor; în plus, majoritatea scenelor în care ucizi sunt regizate în spiritul unui adventure sadea.



Ba e RPG!

TWD se laudă cu implementarea unui sistem de alegeri care alterează drastic firul narativ. Alegerile pe care jucătorul este chemat să le facă sunt de două tipuri: majore (o bună parte dintre acestea fiind de viață și de moarte), care bifurcă povestea, și minore (de exemplu, am un ton compătimitor sau agresiv), care influențează la modul general relațiile cu celelalte personaje și atitudinea acestora față de tine, fără să aibă consecințe ireparabile. Cele majore sunt ostentativ subliniate și însoțite de o bună doză de dramatism (de calitate, trebuie să adaug), pe când cele minore survin discret, putând opta ca jocul să-ți semnaleze schimbările de umoare ale companionilor sau ca tu să le deduci din comportamentul lor ulterior. În general, efectele acestor decizii de importanță mai scăzută pot fi îndulcite, dacă nu chiar șterse cu buretele, în urma unor conversații suplimentare sau a unor acțiuni viitoare – dacă nu te simți confortabil că X a început să te urască sau nu mai are încredere în tine, poți face ceva în privința asta. E un amănunt interesant, fiindcă







nu duce la slăbirea sau anularea sistemului de alegeri, ci îți oferă posibilitatea de a te suci, cum s-ar spune, în mod credibil.

Faptul că mai toate deciziile trebuie luate într-un interval scurt de timp (de ordinul secundelor) nu produce, în mod surprinzător, frustrare; dimpotrivă, asigură fluiditate schimburilor de replici, intensitate și realism scenelor de acțiune. Ba, chiar mai important, te forțează să alegi instinctual de cele mai multe ori, fiindcă îți este refuzat timpul de a cântări eventualele consecințe. Poți ajunge foarte ușor la sfârșitul jocului cu un alter-ego alcătuit din lumini și umbre, situație extrem de potrivită, de altfel, cu nebunia din jur: dacă pleci la drum cu cele mai bune intenții, încercând să împaci pe toată lumea și să reprezinți un punct de sprijin, de echilibru pentru grup, se prea poate ca, pe parcurs, disperat și extenuat, să-ți pierzi răbdarea, să pocnesti pe unul, să lingușești pe altul, ba chiar să acționezi vindicativ sau să devii un cinic. Frumusețea este că deciziile bune/rele (deși în joc nu sunt privite ca bune sau rele ca atare, ci mai degrabă ca omenoase/dure) îți stau la dispoziție oricând, putând alterna între ele după cum simți că este cazul. Poți decide că ai timp suficient să-l salvezi pe X care a fost prins la mijloc de moroi, pentru ca peste o oră să apreciezi diferit în privința lui Y aflat într-o încurcătură similară.

Undeva, totuși, cred că producătorul s-a înșelat: centralizând datele, a observat, de exemplu, că o majoritate covârșitoare a ales să-l ajute pe X în cutare situație în loc de Y. Să contextualizez: X este un personaj feminin care dovedește încă de la început apropiere și empatie pentru alter-ego-ul jucătorului; în plus, mai e și un bun țintaș, calitate deloc de neglijat având în vedere circumstanțele. Y e genul de tocilar supraponderal, fără vreo utilitate aparentă; pe lângă asta, X pare să nutrească ceva sentimente față de Y, pornind de la recunoștință, Y o salvase la un moment dat. E tipul de situație „win/win"

(mai ales pentru publicul masculin), indiferent dacă iei în considerare criteriul afectiv sau cel practic.

Telltale a considerat că aşa nu se poate, că jocul te împinge să iei o decizie anume şi a încercat în episoadele ulterioare să împrumute acestor scene un aer mai ambiguu. În principiu, sunt de acord; dar mai cred şi că asemenea momente, când alegerea pare mult prea evidentă, sunt bine-venite, eliminarea lor totală fiind o greşeală. Şi eu am ales s-o salvez pe X pe negândite, dar, mai târziu, am devenit conştient că am făcut-o exclusiv la sugestia unor, ahem, afinităţi elective. De-abia atunci chiar mi-am pus problema dacă am acţionat corect. Mi-a părut un pic rău de grăsunul simpatic pe care l-am condamnat cu atâta uşurătate. Am raţionat inclusiv că X, date fiind abilităţile ei, ar fi avut mai multe şanse decât Y să se descurce singură în acea situaţie delicată şi că decizia logică ar fi fost să-i sar în ajutor lui Y. Bun, ştiu că nu s-ar fi întâmplat aşa (jocul te condamnă la o răscruce), dar ceea ce vreau să spun este că şi situaţiile în care jocul pare părtinitor pot genera emoţii complexe, făcându-te să devii conştient şi să reflectezi la anumite prejudecăţi sau automatisme care îţi guvernează comportamentul. E nevoie şi de ele, chiar dacă într-o proporţie redusă.

Am auzit plângeri cum că deciziile majore care produc efecte majore (adică te conduc pe altă ramură a poveştii) sunt masate în primele trei episoade – aşa este, dar gândiţi-vă că, dacă numărul lor s-ar fi păstrat egal până la final, încrengătura generală ar fi devenit prea stufoasă ca dezvoltatorul să o mai poată administra cu aceeaşi migală. Iar acum că sezonul este complet jucabil dintr-una, nu văd de ce-ar mai obiecta cineva. Alţii au comentat că multe evenimente principale rămân neschimbate, indiferent de alegeri – parţial adevărat, numai că jocul trebuie să aibă o osatură, iar TWD are o singură poveste pe care o poţi parcurge în feluri diferite, cu variaţii suficient de notabile, şi nu două sau mai multe poveşti complet diferite.

La final, cred că v-aţi dat seama că sistemul de alegeri nu este cu siguranţă la nivelul celor mai bune rpg-uri, dar e bine implementat, complet funcţional, are nuanţele şi complexitatea lui, constituindu-se într-unul dintre marile plusuri, deoarece ridică experienţa nu numai la un grad superior de rejucabilitate, ci şi la statutul unei mostre psihologice cum nu întâlneşti des în jocuri.

Tot de bine

Veţi fi observat că n-am vorbit prea mult despre poveste, ceea ce nu-mi stă în obişnuinţă. Tot ce vă pot spune e că aceasta face toţi banii, fiind organizată după tipicul serialelor americane contemporane, o negociere de fineţe între telenovelă şi dramă, servită profesionist, credibil şi emoţionant. Am trecut destul de repede peste o uşoară sterotipie a personajelor (mai ales cele sudiste) datorită interpretărilor vocale convigătoare şi expresiilor faciale (toon shaded) care sunt incredibil de expresive – e unul dintre puţinele adventure-uri cu temă serioasă în care emoţiile interioare sunt vizibile pe faţa personajului aproape fără excepţie. De asemenea, nu m-a deranjat prea tare nici deus ex machina-ul de la final (mă refer la soluţionarea răpirii): unu, pentru că face parte din arsenalul convenţional al serialelor mai sus-amintite; doi, pentru că serveşte drept final fals. Mai adaug şi că jocul nu se dă la o parte de la a aborda frontal teme indigeste, rezultând o colecţie de scene de o violenţă atât fizică, dar mai ales psihologică, capabile să dea frisoane şi celor mai puţin impresionabili.



Mă încearcă un sentiment amestecat când ajung la finalul unui articol şi simt că nu am spus totul: pe de o parte, sunt nemulţumit de mine însumi, pe de altă parte, îmi dau seama că acesta e cel mai sigur semn că mă aflu în faţa unui joc bun. Iar The Walking Dead este, în ciuda (sau poate tocmai de aceea) ireverenţei cu care tratează câteva convenienţe ale genului, un adventure bun, exaltând alte aspecte fundamentale, cum ar fi dezvoltarea personajelor. Nu ştiu dacă reţeta poate fi aplicată şi în cazul altor universuri ficţionale, ba chiar sunt sceptic că mi-aş dori ca această reţetă de adventure să prindă prea tare, dar, la naiba, cu ăsta le-a ieşit cu vârf şi îndesat! ■

Radu Sorop



VERDICT LEVEL

+
- prezentare cinematică de excepţie
- sistem de alegeri excelent, rejucabilitate
- personaje realiste
- poveste "de oameni mari"

–
- gameplay simplificat, pe alocuri consolizat

PE SCURT:
Telltale poate face şi jocuri cu tematică sumbră, iar The Walking Dead este dovada. Deseori dramatic, cu episoade emoţionante şi scene de acţiune bine integrate, volute narative surprinzătoare şi o regie ireproşabilă, e unul dintre cele mai bune adventure-uri ale anului.

8.9

Gen Adventure **Producator** Telltale Games **Distribuitor** Telltale Games **Ofertant** telltalegames.com/store **On-Line** telltalegames.com/walkingdead

CERINTE MINIME:
Procesor Pentium 4 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 512 MB RAM

ALTERNATIVA LEFT FOR DEAD 1 & 2
Geniul narativ al celor de la Valve face această abordare sensibil diferită a supravieţuirii unei apocalipse moroistice demnă de atenţia oricărui nobil aventurier. O experienţă nici pe departe la fel de personală că TWD, dar la aceleaşi standarde înalte ale prezentării.

PRIMAL CARNAGE

Rrrrraaaaarrrrgh!

Pătrunzând tot mai adânc în colțurile întunecate ale copilăriei mele, mi-am adus aminte cum obișnuiam să fur câte o cravată sau o curea din dulapurile cu haine, ca mai apoi să o agăț de pantaloni și să mă prefac că am coadă. Umblam apoi în poziție patrupedă prin toată casa și răgeam din adâncul plămânilor, fiindcă eram un triceratops. Le mulțumesc pe această cale părinților, pentru sprijinul acordat și toleranța arătată de-a lungul anilor, cu toate că înțeleg de ce maica-mea a decis să urmeze o carieră de psiholog. Pe atunci nu exista Primal Carnage, iar unica metodă de a impersona un dinozaur feroce rămânea coada improvizată și comportamentul tipic bipolarilor. Acum, după foarte mulți ani, am în sfârșit ocazia să intru în pielea unui T-Rex însetat de cărniță hominidă, fără să mai arăt ca un studiu clinic pentru LSD.

Cine nu papă codiță de raptor...

Îmi plac jocurile simple, cele fără miliarde de chichițe și schepsisuri, unde nu îți ajung cinci tastaturi pentru a reîncărca o armă. Așadar, îmi plac jocurile care își manifestă complexitatea prin intermediul unui storyline excelent scris, o abordare inedită a gameplay-ului sau experimente artistice avangardiste. Primal Carnage nu este un astfel de joc, ci doar o interpretare diferită a vechii rețete multiplayer team deathmatch: grupul A trebuie să elimine grupul B, printr-o confruntare disputată în cadrul unui spațiu denumit trivial „hartă". Totuși, se simțea nevoia unui element original, și ce poate să fie mai spectaculos decât o luptă între oameni și dinozauri? Orice conține dinozauri atrage atenția. Încercați și voi, acasă, un mic experiment: treziți-vă partenera/partenerul de viață în toiul nopții și, cu disperare în privire, spuneți-i că în debara este un velociraptor. Mai mult ca sigur, o să îi stârniți curiozitatea. Oamenii sunt pasionați de creaturile dispărute acum milioane de ani, it's a fact. Desigur, pasiunea are și ea limite, iar aceste limite sunt granița de unde pornește setea de violență. Ne plac atât de mult dinozaurii, încât am vrea să le dăm foc și să le lipim țeava unui shotgun de bot.

De la Jurassic Park 2 încoace, multora le-ar surâde vânătoarea reptilelor ancestrale (deși studiile recente contrazic ipoteza reptiliană – aparent, până și T-rex avea un penaj măiastru). Nu-i bai, în Primal Carnage aveți de ales între cinci clase diferite de braconieri, dotați până în dinți cu arme, abilități și gadgeturi destinate masacrului saurian. Trapper-ul, de exemplu, vine echipat cu o superbiciune de aruncător de plase, pe când Pyro poate să o pună de un grătărel în natură, cu flame thrower-ul din rucsac. În tabăra adversă sunt dinozaurii, tot în număr de cinci, animale impresionante, ce luptă cu disperare pentru supraviețuire. Mijloacele de protecție sunt cele oferite de



Abia aștept să-i dau plasă unui raptor!

CHANGE SKIN

DINOSAURS

NOVARAPTOR

STATISTICS

DAMAGE:
DURABILITY:
MOBILITY:
UTILITY:

4 HUMAN PLAYERS
5 DINOSAUR PLAYERS

CLASS SPECIFICS

- Alt-Fire spends stamina to pounce on a human. They are disabled for the duration.
- A Pounce ends when you jump, exhaust stamina, or take damage.
- Roaring exhausts stamina to increase bite speed. This has a long cooldown.

CHANGE TEAMS:

Am văzut cocoși mai fioroși la bunica în ogradă...

Mama Natură, adică gheare, colți și niște atacuri mai puțin „ortodoxe". Raptorii aleargă repede, scuipă venin și lovesc cu precizie, theropodele se folosesc de masă și gura imensă pentru a toca mărunt orice le iese în cale, iar Pteranodonul poate să ridice spre înaltul cerului oamenii, pentru a testa efectele căderii libere de la peste 30 de metri. Cum Primal Carnage oferă momentan numai modul deathmatch, nu există prea multe detalii de finețe. Homo Sapiens vânează dinozauri, dinozaurii mănâncă Homo Sapiens. Ce-i drept, parcă e mai distractiv decât un CS, numai că lipsa unei comunități numeroase face din căutarea unui meci o adevărată vânătoare de comori. În sprijinul jocului vine atenția acordată groaznicelor șopârle. Acestea arată și se mișcă absolut bestial, spre deliciul pasionaților de paleontologie. Hărțile sunt în număr de cinci (magic number?), foarte bine lucrate, oferind avantaje tactice ambelor grupuri, prin intermediul reliefului divers și al designului inteligent. Un singur lucru nu am înțeles. După ce am căutat 30 de minute un meci cu mai mult de doi oameni online, am descoperit o comunitate... aparte, cea a „prietenașilor pacifiști". Grupuri întregi nu făceau altceva decât să se admire reciproc. Adică, stăteau pur și simplu în fața unui T-rex și îi admirau culorile, în timp ce reptila se plimba țanțoșă pe hartă. WTF?!

Carnotaurus, un mastodont cu mânuțe de prunc

... nu primește șunculiță de brontozaur!

Comunitatea de jucători este, momentan, embrionară și puțin cam pașnică pentru gusturile mele. Păi, ori ne vânăm reciproc, ori stăm și ne minunăm cum tropăie un Carnotaurus? Nici conținutul limitat nu mă încântă. Pe viitor, Lukewarm Media promite un patch gratuit stufos, ce urmează să adauge un mod multiplayer bazat pe obiective și multe alte bunătățuri. Luat ca atare, Primal Carnage este un joc asimetric, dar echilibrat, suficient cât să vă țină interesați 2-3 zile. Din păcate, nu poate mai mult. Încă nu are cu ce. Sper să văd o comunitate în creștere, la fel de devotată precum cea din CS sau mai recentul War of the Roses. În fond, de ce nu? Vorbim despre dinozauri aici. Rrrrraaaaarrrrgh!

■ **Aidan**

Considerați-vă mâncați. Yummy!

Ass. Bad Ass.

VERDICT LEVEL

+
- dinozauri super-cool
- echilibrat și stabil

–
- prea puțin conținut; vrem mai mult!

PE SCURT:
Primal Carnage are potențial. Momentan însă, este doar un alt joc multiplayer ușor de uitat.

7

Gen Asymmetrical Class-based Multiplayer Shooter **Producător** Lukewarm Media **Distribuitor** Reverb Publishing **Ofertant** GamersGate.com **Online** primalcarnage.com

CERINȚE MINIME:
Procesor 1.2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA TUROK
Clasicul Turok vă oferă o alternativă aparte la vânătoarea de dinozauri. Nu, nu este vorba despre dragostea între specii.

WiiU

Joculețe hardcore?

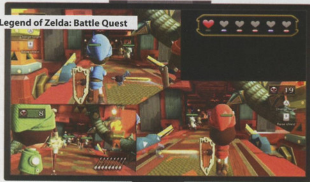


Nintendo Land™



Înainte de a începe o să vă rog, dacă nu cunoașteți prea multe despre noua consolă Nintendo, să căutați și să citiți mai întâi articolul de prezentare numit Wii U, ce poate fi găsit în aceeași preaminunată și făcătoare de minuni revistă... (Apropo: La Mulți Ani și La Mulți Bani vă doresc! Să vă dea Domnu' câte-o mașină-n parcare pentru fiecare Level din dotare!) La fel ca și Wii Sports înaintea lui, Nintendo Land este o colecție de joculețe menite să pună în valoare capacitățile noii console Nintendo. În cazul primului Wii, compania a mizat pe inovație și a avut numai de câștigat, așa că acum i-a dat înainte și, pe lângă o putere de calcul mult mai mare și, în sfârșit, un serviciu online adus la zi, am mai primit și o tabletă cu butoane, giroscoape și alți senzori, cât să ne sclipească din nou ochii. Bine că nu are și sondă.

Minijocurile, douăsprezece la număr, sunt împărțite pe trei categorii: cooperative, competitive și single-player. Complexitatea lor scăzând în aceeași ordine. Nu neapărat un lucru rău, pentru că o complexitate scăzută nu înseamnă, în cazul Nintendo, și un gameplay sărăcăcios. Atât cele competitive, cât și cele cooperative mai au și rol de mulțumire (fan service), dar sunt și ditamai reclama la francizele lor mai cunoscute, un fel de „uite ce va urma". De mare efect în cazul unora. Odată pornite, Mii-ul tău se costumează ca unul din eroii Nintendo și-i dă înainte într-un univers specific. Primul joc din listă se numește The Legend Of Zelda: Battle Quest și este un shooter pe șine – camera avansează automat – în care, ați ghicit (sau nu), te îmbraci ca Link și începi să tragi cu arcul în tot ce mișcă. De această dată însă, (ați ghicit, sau nu), nu mai folosim Remote-ul, sau Remote-ul plus Nunchuk-ul pentru a ținti lansa, acum folosim tableta, pe care, dacă o mișcăm, putem vedea în orice direcție în universul prezent pe TV. Ca gamer nu ai nevoie de mai mult de 2 minute pentru a te obișnui cu noul mod de control, ca non-gamer însă, e clar că noul Wii U nu se mai adresează orișicui. Păi, când i-am arătat mamei tenisul de pe vechiul Wii, nu a trebuit să-i spun decât: „imaginează-ți că Remote-ul e racheta și joacă". 3 ore mai târziu, ne dureau mâinile, dar și maxilarele de la râs. Acum, o priveam pe Raluca cum se străduia să nu greșească, dar și cum se frustra când mișcările ei nu



The Legend of Zelda: Battle Quest



Metroid Blast







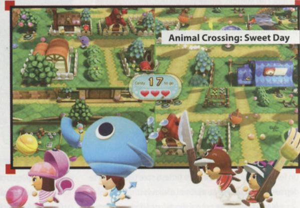




erau copiate în oglindă. Nu că senzorii tabletei nu ar fi în stare, nu, problema vine din faptul că acum, dacă reacționezi ca în realitate, ca atunci când vrei să prinzi în cadru o pasăre cu o cameră foto digitală, să zicem, mișcarea ta nu va fi copiată 1:1, ai nevoie de o cursă mult mai scurtă pentru a ajunge în punctele dorite. Gameplay-ul devine astfel mult mai natural nouă, jucătorilor, dar e departe de o simulare. Diferența dintre cele două modele de joc este subtilă, însă, pentru cineva care nu se joacă de obicei, este suficientă pentru a îndepărta. Nintendo a realizat că așa o să se întâmple și în toate jocurile în care multiplayer-ul este posibil, a făcut munca unuia dintre jucători mult mai ușoară, sau măcar mai naturală, mai intuitivă. În acest caz,







dacă alegem să jucăm împreună, eu pot folosi tableta pentru a ținti, iar Raluca poate ciomăgi restul de monstruleți cu un Remote, privind la televizor. Ce e interesant este că în acest mod de joc consola trimite imagini diferite către televizor, respectiv tabletă. Jocul permite până la 4 jucători, singurele combinații posibile fiind o tabletă-arc și una, două sau trei Remote-uri-săbii. Atenție însă, dacă nu aveți Wii-ul original, trebuie să țineți cont că va trebui să cumpărați acele Remote-uri separat pentru a vă putea juca împreună cu prietenii. Cum Remote-ul copiază exact mișcările pe care le faci, jocul a devenit mult mai antrenant și mai plăcut pentru Raluca. De fapt, ce spun, trebuia să strig la ea să se oprească și să mă aștepte, pentru că eu nu aveam aceeași viteză de deplasare și țintire ca ea. Dacă țintești cu arcul (pentru cel cu tableta) sau te protejezi cu scutul (pentru cel cu Remote-ul), camera se oprește în loc. Un detaliu care dă adâncime gameplay-ului și face acest cooperativ local asincron (cum le place celor de la Nintendo să-l numească) foarte plăcut și interesant. Grafica este frumoasă, animațiile, ca de obicei, foarte haioase. Raluca încă mai râde de mine când mă vede că mă rotesc prin cameră ca să țintesc una, alta. Deși poți folosi una dintre manete pentru a te recentra, mie mi se pare mai natural așa, iar cum drumurile pe care te plimbă jocul sunt întortocheate, nu de puține ori mă trezesc jucând cu fața spre perete, și nu spre televizor. Zelda este unul dintre cele mai bune jocuri din acest pachet.

Al doilea joc se numește Pikmin Adventure și te transpune, la fel ca și Zelda, în universul cu același nume. Acum, nu știu câți dintre voi cunoașteți această franciză. O strategie în care nava unui extraterestru, Căpitanul Olimar, este lovită de un asteroid și se prăbușește pe ce credem noi că este Pământul. Un Pământ post-apocaliptic în care majoritatea animalelor au dispărut, iar locul lor este luat de plante umblătoare. Căpitanul nostru dezvoltă o legătură simbiotică cu acestea și pornește în căutarea pieselor navei lui. Strategia vine din faptul că acesta poate trimite la luptă rădăcinile care-l urmăresc peste tot. Trebuie astfel să gestionezi bine ce, când și unde trimiți, dar și să le chemi înapoi în caz de pericol. În timp, crești în nivel, și plantele la fel, iar abilitățile se multiplică. Și aici am crezut că Raluca o să prefere să joace cu Remote-ul, pe care-l ții cu ambele mâini în stil gamepad și cu care controlezi o rădăcină mai mare și mai puternică, jocul devenind astfel un action pur. Dar nu, de data asta a preferat să joace ca Olimar pe tabletă și cu stylus-ul din dotare să trimită la înaintare rădăcinile. De fapt, i-a plăcut atât de mult această strategie și interacțiunea cu tableta, încât, ca niciodată, deschide jocul și se joacă și singură. Pikmin e de departe jocul ei preferat. Și, în mod bizar, este și cel mai complex și mai detaliat din pachet. Cooperativul este demențial, pentru că viețile celor doi jucători sunt comune și trebuie să comunici mereu și să ai grijă de celălalt. Nu pot decât să-i felicit pe cei de la N. pentru ce au realizat aici și să aștept cuminte până la vară când Pikmin 3, continuarea jocurilor mari din trecut, își va face apariția. A, și să nu uit, până la 5 jucători se pot juca simultan în acest cooperativ, iar aici Remote-urile pot fi și de tip vechi, fără plus sau Motion Plus.

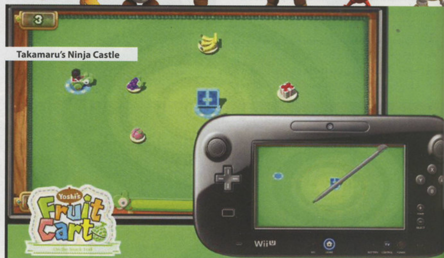
Metroid Blast este al treilea joc din pachet și ultimul în care cooperativul face legea. Deși, la fel ca în cazul celorlalte, poate fi jucat în single fără probleme. Aici, cel care ține tableta primește o navă, cu maneta din partea stângă înaintează și se eschivează (dodge), în timp ce cu cea din dreapta controlează altitudinea și virajele. Alte două butoane sunt folosite pentru zoom și tras, în timp ce toată





tableta poate fi mișcată pentru a ținti. Aș putea spune că această navă este aproape la fel de complicat de manipulat ca un elicopter adevărat. Mi-a luat mai bine de jumătate de oră pentru a mă deprinde cât de cât cu controlul, dar a meritat. Jocul e spectaculos, greu și satisfăcător, când în sfârșit nu mai orbecăi. Colegul poate intra în luptă ca robot (în Metroid, eroina are un costum robotizat) pe care-l poate manipula cu ajutorul manetei Nunchuk-ului și trage îndreptând Remote-ul spre televizor. Raluca a descoperit că se poate agăța cu cârligul din dotare de nava mea și folosi doar Remote-ul pentru a mă ajuta în eradicarea metroizilor. Astfel, nu se mai complică și cu deplasarea. Un detaliu pe care l-am descoperit din greșeală. Unul din multele, pentru că majoritatea jocurilor din acest pachet sunt pline de astfel de secrete, iar câteva dintre ele îți pot schimba total modul în care joci. De remarcat este și faptul că aici poți juca și versus: multiplayer local cu până la 5 jucători, o navă și restul roboți sau toți roboți. Un fel de Quake simplist în care țintești spre televizor și te deplasezi pe verticală, cu ajutorul cârligului.

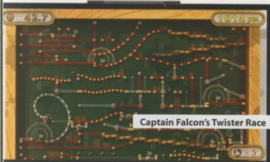
Mario Chase este primul din calupul de jocuri competitive. Jocuri care nu pot fi jucate de unul singur. O mare greșeală, zic eu, pentru că, într-un fel, Nintendo te cam obligă să cumperi și un Remote. Din principiu, aceste jocuri pornesc în mintea mea cu un mare minus și, parcă pentru a-mi confirma, par și un pic mai simpliste decât celelalte. MC este un de-a v-ați ascuns amestecat cu leapșa. Cel care are tableta poate vedea tot labirintul și unde sunt ceilalți, pe când ceilalți nu văd decât în față, pe televizor, și trebuie să-l găsească și să-l prindă. Jocul are potențial și farmec, dar diferența de experiență dintre mine și Raluca, oricum am alege să jucăm, l-a stricat. După două-trei meciuri, nu am mai simțit nevoia să ne întoarcem, dar sunt convins că alta va fi situația când o să invit pe cineva la noi și mai mulți jucători vor încerca să mă prindă.



Takamaru's Ninja Castle

Minjocul Luigi's Ghost Mansion face cinste francizei cu (aproape) același nume, un titlu după care mulți încă plâng (nu a mai apărut un joc full din 2001). Aici, jucătorul care are tableta este o fantomă, iar cel care are Remote-ul, ce trebuie ținut cu ambele mâini, ca un gamepad, este Luigi. Luigi nu poate vedea fantoma decât dacă aprinde lanterna și îndreaptă lumina spre ea. Sau dacă fulgeră și se întâmplă ca fantoma să fie în dreptul unui geam. Fantoma vede toți ceilalți jucători, iar scopul ei este să-i ia prin surprindere de 3 ori pentru a câștiga. Dacă însă Luigi sau ajutoarele lui reușesc să prindă fantoma în razele lanternelor pentru suficient timp, aceasta va fi exorcizată. Bineînțeles, jocul e mai complicat de atât. Dacă fantoma se apropie de tine, Remote-ul începe să vibreze și tu, la rândul tău, începi să rotești lanterna de nebun. Numai că bateria lanternei se mai și termină, așa că nu poți face asta la nesfârșit. Fuga este întotdeauna o alegere valabilă, atât pentru fantomă, care însă devine vizibilă pe perioada sprintului, cât și pentru Luigi, care nu poate alerga cu lanterna aprinsă. Jocul este incredibil de antrenant. Un thriller pentru ambii jucători, în funcție de situație. Situație care se poate schimba în câteva secunde datorită plasamentului, fulgerelor și altor surprize.

Ultimul joc competitiv se numește Animal Crossing: Sweet Day. Animal Crossing este un Farmville extraordinar. În care producătorul nu te obligă să, ci se bucură că te joci și nici nu-ți cere vreun ban. De fapt, mai corect ar fi să spun că Farmville este un Animal Crossing ciuntit, nu de alta, dar primul AC a fost lansat în 2001 și chiar și cel de atunci dă metri F2-ului. Din păcate însă, acest minijoc nu se ridică deloc la valoarea seriei din care-și trage seva.



Captain Falcon's Twister Race



Balloon Trip Breeze

AC:SD este un fel de „castelul", în care jucătorul cu tableta trebuie să alerge după cel care strânge bomboane și le aruncă într-o adâncitură în pământ. Da, există niște variații în gameplay, în sensul că poți mânui în același timp chiar doi alergători cu cele două manete ale tabletei, iar cel care strânge bomboane se mișcă din ce în ce mai greu cu cât are mai multe... dar ceva lipsește, și jocul nu a reușit să ne convingă în niciun fel.

Următoarele 6 jocuri sunt destinate singleplayer-ului și sunt cele mai simple dintre toate. Primul din listă se numește Yoshi's Fruit Cart, în care te urci în spatele lui Yoshi, privești la televizor la amplasamentul unor fructe, desenezi pe tabletă, unde nu sunt vizibile, calea către ele, după care pornești acțiunea să vezi ce ai făcut. Și asta e tot. Nivelurile devin mai grele, fructele încep să se miște, power-up-uri etc. E un joc simplu, dar interacțiunea cu tableta îl face plăcut. În plus, un al doilea jucător poate folosi un Remote pentru a culege un singur fruct per planșă. Asta, dacă desenul celui cu tableta a dat greș. Acest multiplayer de tip... susținere este unul foarte plăcut pentru un părinte care vrea să se joace cu copilul lui, iar Nintendo l-a testat în Super Mario Galaxy și l-a împins inclusiv în noul Super Mario Bros. U, unde jucătorul cu tableta poate așeza platforme pentru a-i ajuta pe ceilalți.

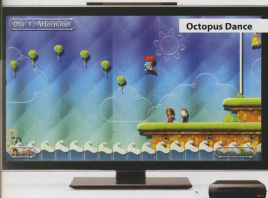


Yoshi's Fruit Cart



Octupus Dance este, de departe, cel mai slab joc al colecției. Tot ce ai de făcut este să muți manetele pe direcțiile arătate pentru a dansa, și atât. Presupun că, inițial, cei de la Nintendo au vrut să te roage să pui tableta lângă televizor, iar cu camera din dotare să îți citească mișcările corpului. Gen Kinect. Probabil nu le-a ieșit perfect și au dat înapoi... numai că așa jocul este mai slab chiar decât multe dintre flash-urile gratuite de pe internet...

Donkey Kong's Crash Course este o nebunie de joc, în care capul Mii-ului tău este pus deasupra unui cărucior foarte fragil, iar tu trebuie să rotești încet tableta pentru a crea pante. Jocul este foarte dificil, dar dă și dependență. În plus, vine cu idei noi. Ca suflatul în microfon pentru a face o platformă cu elice să se ridice.



Octopus Dance



Takamaru's Ninja Castle te roagă să ții tableta în sistem portret, după care să o mângâi rapid pentru a arunca steluțe ninja către televizor. Este un joc simplu, dar muzica, mișcările și atacurile miriadelor de ninja ce trebuie doborâți și grafica îl fac foarte antrenant. Revii mereu pentru a face mai bine sau pentru a termina încă un nivel.

Captain Falcon's Twister Race are un potențial enorm, dar aici am impresia că pur și simplu Nintendo nu a vrut să arate mai mult. Se păstrează pentru Super Mario Kart. În caz că nu v-ați dat seama, este un racer, în care poți vedea mult mai mult din traseu pe tabletă. Tabletă pe care trebuie să o rotești pentru a lua curbele. Bineînțeles, traseele devin din ce în ce mai pretențioase, există și câteva surprize, dar nimic nu scoate în evidență acest joc.

Balloon Trip Breeze este un platformer în care Mii-ul tău este legat de câteva baloane plutitoare, iar tu trebuie să desenezi cu stylusul curenți de aer pentru a avansa. Un joc ușor de deprins ca gampleay, dar foarte dificil. Cu multe surprize și o grafică frumușică.

După părerea mea, se putea mult mai bine, mai ales în cazul ultimelor jocuri prezentate, dar, per total, efortul celor de la Nintendo – lansare consolă nouă cu online elaborat și stabil, tabletă inovativă, Super Mario Bros. U și jocul aici de față – este de admirat. Compania a mai declarat și că a ales deliberat să nu introducă nicio formă de multiplayer online în acest titlu, deoarece pentru ei era mai important ca toată familia, plus prietenii, să se poată juca împreună. Nintendo salvează astfel multiplayerul local și o face cu mult curaj și pricepere. Dacă recomand acest titlu? Da, dacă aveți mulți prieteni. Alegeți varianta neagră a consolei pentru că este inclus în pachet. Dar atenție, mai trebuie să cumpărați cel puțin un Remote+ și un Nunchuk. Nu, dacă sunteți mai singuratic de fel.

■ ncv



Donkey Kong's Crash Course

VERDICT LEVEL

+
- atenție la detaliu și complexitate ascunsă
- multiplayer asimetric, de susținere, cooperativ, competitiv
- multiplayer local cu până la 5 jucători, control precis, impecabil
- privire în viitor

–
- cele 2-3 jocuri mai slabe
- vocea robotului care te urmează în hub-ul central
- prea scump pentru a fi cumpărat separat
- necesită încă un Remote pentru a putea fi pornit

PE SCURT:

Nota 9, dacă ai prieteni pasionați; 7, dacă ești mai singuratic de fel; 0 dacă pe 21 a fost sfârșitul lumii.

8

Gen Platforming **Producător** Nintendo EAD **Distribuitor** Nintendo
On-Line nintendoland.nintendo.com

ALTERNATIVA WII SPORTS/RESORT

Sunt convins că dacă invit pe cineva care nu s-a mai jucat pe Wii sau Wii U până acum la mine, tot jocurile din Wii Sports și Resort o să fie cele mai îndrăgite. Pur și simplu nu ai cum să dai greș cu ele, jocuri cu adevărat revoluționare, accesibile oricui.

SINE MORA

Fly, envious Time, till thou run out thy race,
Call on the lazy leaden-stepping hours,
Whose speed is but the heavy Plummets' pace;
Milton, On Time



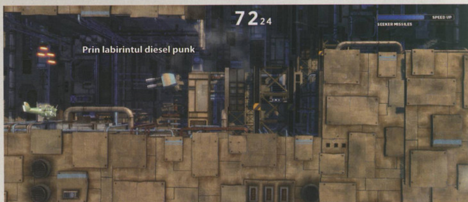
Timpul, se spune, este esența existenței acestui univers. Orice reacție chimică sau lege a fizicii este condiționată, mai mult sau mai puțin, de timp. Fără timp, planul realității noastre ar fi unul static, blocat într-o singură clipă eternă, infinită. Așadar, natura umană, efemeră prin definiție, simte nevoia perpetuă de a controla fluxul timpului, într-o încercare continuă de a învinge „the great cogwheels of space, time and destiny". Sine Mora este unul dintre acele jocuri remarcabile, care, prin îmbinarea perfectă a multiplelor elemente ce îl compun, reușește să modifice percepția asupra timpului. Așa cum îi spune și numele, Sine Mora (Fără Întârziere), comprimă orele petrecute în fața monitorului până când acestea se confundă cu minutele, descotorosindu-și jucătorul de impresia că pierde timp sau că mai are și altceva de făcut. Fără să exagerez, creația studiourilor Digital Reality și Grasshopper Manufacture (Ungaria/Japonia) este o rara avis, una dintre acele capsule de nostalgie, captive într-un timp necruțător cu vechile formule „alchimice" ale gaming-ului.

Corabia lui Theseus

Sine Mora portretizează o lume a cărei singură resursă de bază este timpul. Un asemenea setting deschide uși noi, oferind posibilitatea experimentării cu mecanici de joc inedite. Jocul se încadrează în genul bullet hell 2.5D, însă reușește să se distanțeze lejer de clișeele acestui tip de shoot'em up prin ingeniozitate și originalitate. Iscusința transpunerii conceptului artistic în fibrele unui joc perfect funcțional – păstrând un minimum de 90% din designul de pe planșă – nu este o abilitate stăpânită pe scară largă în rândurile producătorilor. De foarte multe ori suntem momiți cu imagini artistice fantastice, ce nu își găsesc mai apoi locul în versiunea finală a jocului. Sine Mora sparge și această normă, diferențele dintre concept art și grafica din joc fiind insesizabile. Rar mi-a fost dat să văd o lume cu un aspect atât de pur, de neprihănit. Am retrăit șocul vizual (pozitiv!) din Braid și Psychonauts, confruntat fiind cu o grafică vibrantă, născută dintr-o imaginație debordantă, dar mai presus de orice – nealterată. Cu toate că detest frazele ce sfârșesc printr-o rimă coincidentă, lucrurile pot fi exprimate cu greu în alt fel. La urma urmei, în precedentele cinci ediții a mers schema cu amestecatul unor cuvinte, alese întâmplător, în jobenul magic. Îmi scriu recenziile cu o tablă Ouija, după ce ingerez exact 7 picături din laptele de unicorn păstrat pe raftul de sus al frigiderului. Nu-i de mirare că am primit în grijă DJE-ul (Departamentul de Jocuri Ezoterice), motiv pentru care încerc să aprofundez studiul acestei categorii unice – prin magie neagră și îmbunarea marelui Animus Machina. Credeți-mă, am încercat să rămân agățat de firul epic din Sine Mora prin orice mijloc posibil, însă amestecul cronologic (altfel

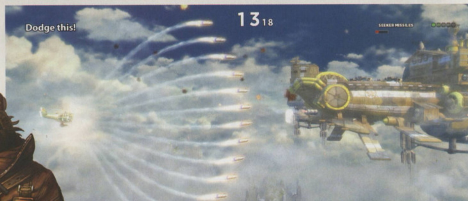


spus „cronololilogie©"), cuplat cu o versiune de review localizată în limba maghiară, a făcut din efortul meu o muncă de Sisif. Totuși, Sine Mora are acel je ne sais quoi, un efect mesmerizant, ce învinge orice alt defect. Așa se face că am stat lipit de monitor, cu palmele strânse pe gamepad, savurând cel mai frumos shoot'em up îmbrăcat în țoale diesel punk. Revenind la subiectul story, aici lucrurile se complică puțin. Privită în ansamblu, povestea jocului este foarte bună, chiar prea bună pentru un bullet hell, dar atât de prost implementată, încât nu reușește să implice jucătorul pe deplin. În cel mai bun caz, story line-ul are rolul unui schelet – solid, ce-i drept – pe care Sine Mora își sprijină măreața sumă a componentelor sale.



Neon Genesis Sinemorion

Am pierdut o zi întreagă reluând unele misiuni, de dragul poveștii suav narate în limba maghiară. Nu mă înțelegeți greșit, nu am nimic împotriva fraților din vest, dar a fost destul de dificil să stau cu ochii pe subtitrări când în jurul meu se dezlănțuia iadul de gloanțe. Menționam mai devreme influența diesel punk din stilul artistic al jocului, cu rezultate spectaculoase. Ei bine, personajele zoomorfe și aspectul navelor par scoase direct dintr-un anime futurist, însă se potrivesc perfect cu atmosfera poveștii din Sine Mora (menționez doar contribuția lui Mahiro Maeda în procesul de design, artist cunoscut pentru Neon Genesis Evangelion sau The Animatrix). So, Ronotra Koss, criminal cu reputație impecabilă de ucigaș în serie, are de gând să comită un genocid cât toate zilele. Pe deasupra, deține suficient armament pentru a rade din univers o întreagă civilizație. Adăugați la lista de ilegalități răpirea unei pisicuțe Enkie cu voce de android și obțineți o imagine clară a lui „Cap-de-bizon" Koss. Tabăra băieților buni este condusă de Argus Pytel, un top-gun decis să pună capăt cu orice preț agresiunii teroriste cauzate de Ronotra. Gama de personaje este suficient de stufoasă încât să vă stârnească curiozitatea, fiecare dintre acestea profitând de abilități unice și având acces la o varietate de aeronave, dotate la rândul lor cu armament specific. Perspectiva 2.5D este exploatată la maximum, orice cadru din Sine Mora având o frumusețe aparte, fără echivalent. Până și voice acting-ul maghiar emană o aură de profesionalism. Jocul a fost tratat cu respect de producători, iar acest lucru se face simțit la tot pasul. Mă bucură peste măsură devotamentul, mai



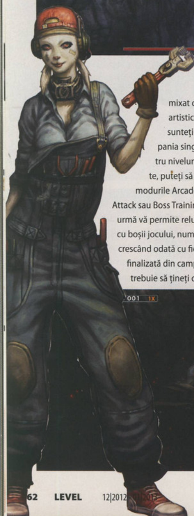




Îmi vibrează ochii...



Fuck this, eu îmi iau jucăriile și plec acasă!



ales atunci când este mixat cu măiestria artistică. Dacă sunteți sătui de campania single și cele patru niveluri de dificultate, puteți să încercați modurile Arcade, Score Attack sau Boss Training. Cel din urmă vă permite reluarea bătăliilor cu boșii jocului, numărul acestora crescând odată cu fiecare misiune finalizată din campanie. În rest, trebuie să țineți degetul lipit pe butonul Fire, navigând printre ziliardele de proiectile ce se îndreaptă necruțător spre carena aeronavei, în același timp distrugând orice pleacă din direcția opusă. Avioanele sunt dotate cu arme standard – a căror muniție este infinită – și o armă specială, cu muniție limitată. Uneori, inamicii lasă în urmă diferite power-ups, necesare pentru îmbunătățirea armamentului din dotare sau al scutului. Dacă nu, trebuie să vă mulțumiți cu puncte și un high score baban. Elementul inedit este lipsa unui health bar tradițional, acesta fiind înlocuit de prețioasele secunde. Coliziunile reduc timpul alocat fiecărui nivel, pe când eliminarea oponenților și îndeplinirea obiectivelor adaugă extra time. Kewl enough? Formula de bază este simplă, dar distilată cu rafinament de alianța ungaro-niponă. Sine Mora este un cognac fin, un gust ales, desăvârșit. Jocul știe să încânte ochii și spiritul ludic din oricine se încumetă să-i savureze tăria, până când pilotarea avioanelor diesel punk se transformă într-o arie de operă gameristică, culminând, după fiecare act, cu un boss fight orgasmic – forte fortissimo prin definiție!

Ezoterism și lasere

Dacă Sine Mora nu este răspunsul căutărilor voastre în materie de shoot'em ups, atunci nu căutați ce trebuie. Vorbim despre un joc care aruncă cu gloanțe și lasere din stânga în dreapta – literalmente. Dar aici e chichița: frumusețea stă în detalii, cu toate că pe multe nu poți pune degetul. Ele există, undeva în ADN-ul jocului, însă nu ies la suprafață oricând și oricum, ci numai în momente perfect sincronizate cu armonia si ritmul general al acțiunii. Okey, știu, e dificil de înțeles doar citind recenzia mea, dar lucrurile capătă noi înțelesuri odată ce parcurgeți jocul. Nu ezitați să-l adăugați în colecția personală, fiindcă Sine Mora o să rămână în mentalul colectiv al gamerilor drept o bijuterie ezoterică, un bastion solid al cabalei Vechii Școli.

■ **Aidan**

VERDICT LEVEL

+
- un tablou în mișcare
- boși epici, impunători
- personaje și aeronave diesel punk 110%

–
- povestea expusă haotic

PE SCURT:

Savurați Sine Mora fără grabă, într-o atmosferă obscură. Preferabil atemporală.



Gen Shoot'em Up **Producător** Digital Reality / Grasshopper Manufacture **Distribuitor** Kalypso **Ofertant** GamersGate.com **Online** sinemoragame.com

CERINȚE MINIME:
Procesor 1.2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** 256 MB VRAM

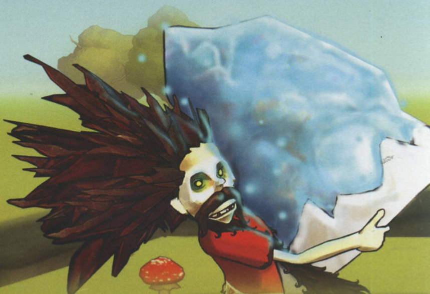
ALTERNATIVA TYRIAN

Tyrian vedea lumina zilei în 1995. În prezent, sălășluiește pe rafturile digitale GOG. Încă tăbăcește funduri.

Hairy Tales

La umbra unui păr țepos





Dragă mamă,

Îți scriu această scrisoare stând tolănit la umbra unui păr țepos. Bumbix nu și-a spălat podoaba capilară de când am părăsit satul, dar acum tot grupul apreciază răcoarea oferită de impunătoarea să tufă cârlionțată. Căutăm Kikimorele de o săptămână, însă fără prea mare succes. Până acum nu am reușit să găsim decât urme ale corupției lăsate în urma lor. Hexagoanele negre sunt dezgustătoare, iar Dumbix spune că le-a observat contaminând și terenul sănătos. În ritmul ăsta, o să fie foarte greu să mai găsim ciuperci bune de mâncat. Ne-am hrănit până acum numai cu usturoi, muscariță și psylocibin, așa că suntem bini di tăt. Moralul e sus, undeva în cerul multicolor, ce se curge pe obrajii clovnului înaripat. Conform planului stabilit acasă, avem de parcurs 72 de zone, stăpânite de Kikimore și Cei Trei Mari Boși. Ieri l-am pierdut pe Gumbix într-o prăpastie (Fie-i părul stufos!). Uneori, mă întreb dacă mersul nostru rectiliniu nu este o deficiență evolutivă. Ce ne făceam dacă nu existau săgețile sau gardurile menite să ne ghideze pașii prin frumoasa noastră lume hexagonală? Oare eram pierduți în infinitul hău cu toții?

Din fericire pentru succesul misiunii noastre, Zumbix și-a dat seama cum putem mișca întregi segmente de teren, pentru a ajunge la teleportatoarele care ne călăuzesc spre finalul călătoriei. Mai mult, el crede că putem să le rotim în jurul propriei axe, astfel încât să orientăm săgețile spre ciupercile gustoase și teleportator ÎN ACELAȘI TIMP! Trebuie să recunosc, sunt entuziasmat. Nu mă așteptam să vină cu o astfel de idee, ținând cont de accidentul său de ieri. A călcat pe un segment corupt și a căzut cu nasul în spinii otrăvitori. A fost abătut o vreme, dar acum se simte și mai motivat să reușească. Noroc cu rugăciunea de Reset, altfel eram morți de la prima poiană.

Corupția este un pericol omniprezent, singura noastră protecție împotriva efectelor dăunătoare ale acesteia fiind menhirele magice, pe care le transportăm cu destulă greutate în brațe, distrugând orice urmă de mâzgă întunecată lăsată în urmă de Kikimore. Grupul nostru se descurcă mai bine decât speram când vine vorba de traversarea obstacolelor, cu toate că dușmanii poporului păros au avut grijă să amestece toate segmentele hexagonale de teren cât mai haotic cu putință. Fiecare zonă traversată, indiferent că e pădure, deșert sau mlaștină, ridică noi probleme. Mulți dintre noi se tem să nu cadă în prăpastie, pe când alții tremură la gândul Kikimorelor. Ciupercile încep să crească în zone tot mai izolate, necesitând o grămadă de mutări, rotiri, calcule spontane și încercări pentru a ajunge la ele. Crede-mă, mamă, nu-i o plăcere să mori de trei ori în deșert.

Oricum, nici noi nu suntem fiii ploii! Mumbix a inventat o sumedenie de mecanisme ce ne sunt folositoare. El le numește Power Ups, dar restul echipei preferă termenul de „șmenozeli". Unele ne catapultează de pe un hexagon pe altul, altele ne teleportează pe distanțe scurte, iar câteva servesc drept capcane pentru Kikimore. Sunt numeroase și originale, făcând călătoria o aventură distractivă. Sunt sigur că putem să ne luptăm cu boșii, deși legenda povestește despre unele puzzle-uri foarte complexe, necesare înfrângerii acestor bestii uriașe. Nu uita să te rogi la Sfântul Arges, Marele Creator, pentru succesul quest-ului nostru nobil și păros. Eu trebuie să închei misiva mea, căci un troll de piatră se apropie. Urmează o încleștare a minților agere și a șarjelor rectilinii și uniforme spre marginea lumii!

PS: Spune-le tinerilor că pot lua parte și ei la aventură. Înrolarea se face pe Desura sau Appstore.

■ **Al tău păros bărbos, Jumbix Aidan Flococensis**


Un boss broscos și sictirit


Izbind gardurile în goana după usturoi

VERDICT LEVEL



- ► personaje colorate și amuzante, pline de păr
- ► puzzle-uri dificile, dar captivante

- ► interfața arată ieftin, lucrată în grabă

PE SCURT:
Hairy Tales este un puzzle game cu un nume funky și o abordare inedită a genului. E okey pentru cine caută un joc cu dificultate hardcore și atmosferă casual, prietenească.

8

Gen Puzzle Game **Producător** Arges Systems **Distribuitor** Arges Systems **Ofertant** Desura.com **Online** hairytalesgame.com

CERINȚE MINIME:
Procesor 1.2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Video** DirectX 8

ALTERNATIVA LEMMINGS
Hairy Tales se inspiră puternic din Lemmings. Legenda spune că a fost un joc simpatic, născut în zorii anului 1991. Dacă îl mai puteți juca și astăzi, sunteți epici.

PRIMORDIA

Fineadventure
Wormwoodbuilt





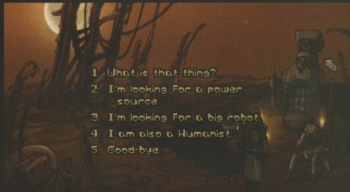
Aş minţi dacă aş spune că nu mi-au plăcut Gemini Rue şi Resonance, cele mai celebre jocuri din mişcarea de renaştere a aventurilor cu puternic iz old-school, ambele păstorite de Wadjet Eye. Iar asta, în ciuda faptului că am considerat că uneori se zbăteau să depăşească anumite lacune şi minusuri fără prea mare succes. E foarte posibil ca atitudinea mea să pară inutil de strictă, mai ales când vorbim despre producători dedicaţi şi entuziaşti, însă independenţi, statut care de obicei vine la pachet cu resurse şi experienţă limitate; dar, adevărul este că în timp am învăţat să fiu răbdător şi fără prea mari speranţe când vine vorba despre aceste titluri, tocmai pentru ca eventuala surpriză-mi şi delectare să fie cu atât mai intense. Iar Primordia este primul joc din categoria sa care simt că mi-a răsplătit starea de liniştită aşteptare, fiindcă Wormwood Studios au reuşit să evite câteva dintre capcanele a căror umbră sură o deplânsesem în cazul eforturilor indie mai sus-numite.

În primul şi în primul rând, universul pe care îl evocă Primordia e îmbibat de un şarm aparte – ne aflăm într-o lume post-umană, redusă la stadiul de ruină şi nefiinţă, în afara unor roboţi avansaţi, suspect de antropomorfizaţi, cel puţin la nivel de judecată şi comportament. Stilul grafic învechit (deşi putem selecta anti-aliasing, heh), prăfuit şi nebulos, contribuie din plin la sugestia unei lumi aflate într-un purgatoriu inedit – nici materie organică, nici maşinărie nesimţitoare. Fiindcă aceşti supravieţuitori sunt prinşi într-o dilemă care-ar putea părea curioasă, dar are o neaşteptată încărcătură ideologică (şi istorie filozofică, dacă-mi permiteţi): dacă să facă referire la creatorii lor ca la Om sau ca la simpli oameni. E drept că jocul nu se transformă într-o meditaţie serioasă asupra Marilor Teme, însă minima sugestie a acestora e suficientă pentru a-l colora cu o melancolie reţinută, care are toate şansele să-i prindă în plasa ei atât pe jucătorii mai tineri, cât şi pe veteranii mai pretenţioşi.

Cea mai interesantă bucată a poveştii mi s-a părut cea a devoţiunii religioase închinate Omului, noţiune paradoxală, fiindcă implică o atitudine pe care suntem obişnuiţi s-o circumscriem exclusiv rasei omeneşti, cu atât mai puţin unei entităţi non-organice cum ar fi un robot. Pe de altă parte, e şi un motiv mai puţin exploatat decât celelalte teme pe care Primordia le vehiculează, cum ar fi inteligenţa artificială hrăpăreaţă de putere. Spre relativa mea dezamăgire, pe măsură ce înaintam în joc, accentul se deplasa treptat înspre nişte obiective mai palpabile şi care să ofere o încheiere satisfăcătoare fără a recurge la complicaţii de ordin intelectual.

Dar, lucru important, atmosfera se menţine impregnată până la sfârşit de acel „ceva", plasând Primordia undeva la limita careului bătătorit al jocurilor cu tematică SF.





Iar la această senzație contribuie în mod decisiv inserțiile din peisaj care amintesc de misterioșii oameni – un jilț greu de catifea roșie și lucrătură aurită plasat în vecinătatea unui telescop speculativ îndreptat către stele, un gramofon care aduce parcă din depărtări imposibile o voce feminină voalată, un costum de astronaut ros și spart, în bătaia vânturilor deșertului post-nuclear, adăpostind o carcasă inexplicabilă pentru protagonistul nostru robotizat. Lirism concentrat...

Aminteam de motivul inteligenței artificiale care încearcă să preia controlul. Spre deosebire de cele mai ilustre precedente (SHODAN din System Shock și GlaDOS din Portal, care-și trag ambele seva din HAL-ul lui Kubrick), aici avem de-a face cu o minunată răsturnare de situație, fiindcă dictatorul digital care se prefigurează ca antagonist e o mașinărie umilă, fără să fie dotată cu o tehnologie impresionantă sau complexități ale codului ieșite din comun. Recursul ei la violență e explicat nu ca o naturală manifestare a superiorității, ci ca un veritabil complex de inferioritate, o cavalcadă disperată de a aduna cât mai multă putere de calcul. E, fără îndoială, o revizitare ironică a unei teme populare, care ajută Primordia să se mențină pe linia de demarcație dintre un joc serios și unul amuzant, la distanță egală de ambele extreme.

Personajele sunt unul dintre punctele forte, deși nu sunt nici prea multe și nici exhaustiv caracterizate. Sunt, în schimb, foarte bine individualizate, fiecare având o trăsătură forte, deseori surprinzătoare: de la robotul-poet care venerează drept muze numerele prime până la robotul-cruciat care-ți predă catehismul credinței în Om, trecând prin roboții-procesomani și robotessa-inflexibilă în aplicarea Legii. Am folosit intenționat determinarea de „robot" de fiecare dată, deoarece farmecul provine și din faptul că toate aceste „manii", atât de tipic omenești, sunt preluate și interpretate de către mașinării în felul lor rigid, neabătut, dând naștere unui contrast puternic cu natura lor. Partenerul tău, Crispin, e exact cât trebuie de darnic cu indiciile, păstrând tot timpul o notă joasă de sarcasm – Wormwood au făcut o treabă bună și rețintă în privința lui, evitând să ți-l facă enervant de băgăcios sau nehazliu, precum companionii din alte adventure-uri (mhm, îmi amintesc de A Vampyre Story?).

Calitatea dialogurilor reprezintă un alt capitol unde Primordia este cu un cap deasupra verilor săi ultra-pixelați, vocabularul și tonurile generale ale exprimării fiind mai bogate, o idee doar excentrice – ne vorbesc totuși niște roboți, iar aerul de ușoară pretențiozitate sau patetism se potrivește la țanc, lăsându-te să bănuiești în spatele lui artificialitatea unor rutine programate. Și, fiindcă tot veni vorba, interpretările vocale sporesc și mai mult această impresie, felul în care personajele își recită replicile ca în fața unui auditoriu invizibil, uneori atât de rapid încât ai impresia ca vor să scape de o corvoadă, alteori încercând să-și condimenteze discursul cu intonații și accentuări forțate, te face să intri și mai tare în convenția acestei lumi, prinsă între impersonalitatea programării și personalitatea gândirii.

Gameplay-ul este, poate, singurul aspect în privința căruia jocul de față nu catadicsește să facă pași importanți înainte. Nu mă înțelegeți greșit, Primordia nu suferă prea tare din această cauză, puzzle-urile fiind decente; doar că, din punctul ăsta de vedere, se aseamănă mai mult cu Gemini Rue decât cu Resonance, mergând pe mâna unor enigme mai puțin complicate, și ca dificultate (un singur puzzle ar putea da bătăi de cap mai mari), dar și ca structură și importanță a acestora în economia jocului. Din fericire, acest inconvenient este răscumpărat în mare parte de discretele, dar atât de inspiratele tușe atmosferice.

Finalurile sunt numeroase (am numărat eu șase), depinzând de acțiunile pe care înțelege jucătorul să le întreprindă în ultima scenă a jocului – deși fiecare dintre ele este tratat ca valid, servindu-ți-se o scurtă secvență cinematică și câteva explicații despre urmările gesturilor tale, unul singur este, probabil, considerat a fi „cel bun", luând în considerare lungimea și calitatea filmulețului care îl însoțește.

Primordia m-a entuziasmat nu pentru că ar fi aproape de perfecțiune, ci fiindcă am regăsit o bună parte din vraja începutului anilor '90 într-însul. Tot ce-i lipsește ca să fie cu adevărat mare e o durată de joc mai generoasă – cele câteva ore (sub 5) care-ți vor fi necesare să-l dai gata trecând cu atât mai repede cu cât ai ce vedea, auzi și simți. Mă bucur că am avut ocazia să-l încerc, sunt fericit că astfel de jocuri au în continuare priză la public, dar mă întreb un pic înciudat când va produce această mini-renaștere capodopera care le va avea pe toate.

■ **Radu Sorop**

VERDICT LEVEL



- atmosferă melancolică, lirică
- dialoguri și personaje interesante
- aparat tehnic nostalgic reușit

- frugal
- povestea evoluează într-o direcție relativ comună

PE SCURT:
Primordia propune un melanj fericit de teme serioase și abordare ludică, fiind o bucată „de stare". Cea mai bună ofertă din portfoliul Wadjet Eye și un cadou care n-ar trebui să lipsească de sub bradul fiecărui iubitor de adventure-uri.

8.3

Gen Adventure **Producător** Wormwood Studios **Distribuitor** Wadjet Eye Studios
Ofertant store.steampowered.com **On-Line** primordiagame.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Pentium **Memorie** 1 GB RAM **Video** 64 MB VRAM

ALTERNATIVA NINE PLANETS WITHOUT INTELLIGENT LIFE
Bandă desenată disponibilă online, tot ce trebuie să faceți e să o căutați pe Google. Pleacă de la aceleași premize, o lume post-umanitate, dar se avântă mult mai sus decât Primordia, reușind să îmbine poeticul și filozofia, comedia și Marile Teme la un nivel superior. O operă de artă care m-a vindecat într-o noapte de iarnă italiană fără zăpadă, invadată de insomnie, anxietăți, nesiguranță, cândva, demult, când schimbarea încă mai era posibilă.



Steluțe și hidrocefalie, semnate Codemasters

Una dintre multele întrebări cărora nu le găsesc cu ușurință răspunsul este „Ce îți place să joci cel mai mult?" Desktopul meu este un tărâm haotic, unde numai eu, Stăpânul Mizeriei Digitale, pot naviga cu ușurință. Printre zecile de iconițe aruncate în sictir, dintr-o zvâcnire de mouse, un grup select a reușit să găsească o oază de ordine: jocurile semnate Codemasters. Seria Dirt, reboot-urile F1, Grid, TOCA – toate aceste titluri mi-au potolit setea de satisfacție ludică motorizată, atunci când îmi crăpau buzele după drama sucombării dizgrațioase a seriei NFS. Presupun că mi-am răspuns singur întrebării de mai devreme, chiar dacă nu în totalitate. Mă împart între pasiunea pentru automobile (am dezvoltat o adevărată obsesie pentru clasicele americane) și jocurile smintite, psihedelice, pline de sevă. Luna trecută am avut ocazia să scriu despre F1 2012, un joc intens, și nu mică mi-a fost mirarea când am văzut cât de diferită a fost viziunea mea, în comparație cu restul recenziilor publicate în mediul online românesc. Unde eu vedeam arcade, alții au văzut o simulare la sânge, iar tutorialul, pe care l-am găsit foarte bine realizat, a fost ciuca bătăilor pentru mulți. Asta arată cât de diferit este perceput un joc de la om la om. Ori poate subliniază câteva lacune serioase în accepția generală asupra conceptului de simulator. Sunt curios cine altcineva o să mai scrie despre F1 Race Stars, un kart racer ce îndeplinește ambele condiții necesare pentru ocuparea unui loc de cinste pe desktopul meu: are ștampila Codemasters Racing în frunte și mustește de sevă funkalicious. E nebun, vă zic, e nebun...



Hidrocefalia lui Vettel? Adorabilă!

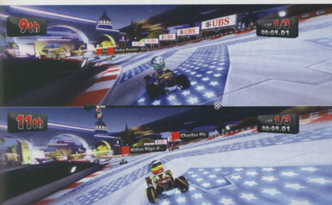
Nintendolicious?

Crazy fun, însă F1 Race Stars suferă de „gender issues" mai rău ca Manson în perioada androgină. Mi-a fost greu să privesc jocul drept un kart racer rupt de conexiunea cu lumea Formulei 1. Să fie un spin-off, derivat din F1 2012? E cumva un joc lipsit de orice legătură cu mai vechile producții Codemasters, un pas haios într-o direcție cu totul nouă? La prima vedere, Race Stars pare genul de joc orientat spre categoria 7-12 ani, blocat într-un limbo definit de infantilism. E atât de colorat și flashy, încât nu l-aș recomanda niciodată unui epileptic. Cromatica jocului e alcătuită din nuanțe violente de guașă, deloc domolite. Îți smulge ochii din cap și jonglează cu ei, într-o baie sinestezică de senzații vibrante. E zgomotos, zvăpăiat, pueril și inocent. F1 Race Stars este „nintendolicious" până în măduva oaselor. Pentru mine, constatarea acestui adevăr a venit ca un șoc. Acum, eu eram cel confuz, fiindcă nu mai aveam nici un punct solid de sprijin. Problema era unghiul corect din care trebuia să privesc jocul, încercând să-i fac o analiză pertinentă. Soluția a venit pe neașteptate, când partenera mea, deloc impresionată de orice alt joc existent, a avut primul contact cu F1 Race Stars. Unele jocuri au harul de a aduce împreună, în fața aceluiași ecran, prieteni sau familii întregi, într-o experiență atât gameristică, cât și socială. Nintendo a descoperit formula secretă și, până

acum, cei de la Codemasters erau ultimii oameni de la care mă aşteptam să o replice cu succes. A fost de ajuns o singură ocheadă aruncată spre monitor pentru dragoste la prima vedere. Iată de ce sunt nevoit să fac parte dintr-un triunghi amoros, între mine, my better half şi un kart racer pătruns de spiritul jocurilor „de societate". Mi-a fost impus un program strict de curse split-screen, de la care nu am voie să lipsesc nemotivat, aşa că voi începe prin a prezenta elementele multiplayer, lăsând spre finalul acestui review componenta single, oricum irelevantă. Aşadar, folosindu-se de franciza F1, cei de la Codemasters au încercat să îmbrace lumea Marelui Circ într-o aură cartoonish, dând naştere unui arcade hilar,

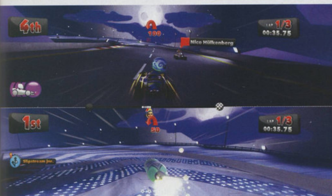


Efectul Confetti, rezultatul baloanelor lovite în plin.





Singapore, un circuit fantastic, din toate punctele de vedere



potrivit sesiunilor de joc disputate în compania unui grup de prieteni dotaţi cu chipsuri şi răcoritoare. Iniţial, am fost timid. Îmi era greu să cobor din monopostul sublim, de care mă îndrăgostisem în F1 2012, pentru a trece la volanul unor parodii vehiculare, conduse de nişte piloţi caricaturizaţi adorabil, prin intermediul hidrocefaliei. Dacă în F1, pe circuit, se dezlănţuia o adevărată bătălie a voinţei, răbdării şi puterii de concentrare, Race Stars abordează cursele cu o frivolitate aproape agasantă. Modul Split-screen permite participarea unui număr de 4 jucători simultan, cu posibilitatea formării unor echipe, iar cursele desfăşurate astfel sunt o sursă inepuizabilă de distracţie, circuitele împânzite de bucle şi viraje, fără pic de respect pentru gravitaţie, fiind de-a dreptul sărite de pe fix. Captivat de split, m-am atins foarte puţin de modul online, deşi erau disponibile o sumedenie de jocuri deschise în lobby. Cu excepţia prezenţei oponenţilor controlaţi de AI, între cursele single şi multi nu există diferenţe majore de gameplay. Nu lipseşte nici Racenet, platforma socială a celor de la Codemasters servind drept sursă de informaţii statistice referitoare la activitatea personală sau a comunităţii. Totuşi, am preferat să îmi confrunt rivala local, suportând ghionturi şi provocări verbale la fiecare greşeală. Să vă ferească Pronia Divină de confruntarea în trafic cu o femeie competitivă!

Yup. Ca plăcinta cu mere şi îngheţata de vanilie

Asociaţia Diabeticilor Americani dezminte, parţial, mitul diabetului provocat de dulciuri. Orice exces este periculos, iar glucidele nu fac excepţie. Moderaţia este cheia unei sănătăţi perfecte, se zvoneşte. Aparent, Codemasters nu se împiedică în astfel de detalii. F1 Race Stars e zahăr curat – dacă e împărţit cu cineva drag. Altfel, în ciuda diverselor tipuri de curse şi a graficii vii, jocul devine plictisitor, ca o ciocolată cu aspartam. Spre deosebire de Mario sau Sonic, Marele Circ nu cred că reuşeşte să fie la fel de atrăgător pentru pasionaţii de kart racing, înecându-se pe nisipul proverbialului mal, înaintea debarcării pe tărâmul arcade-urilor legendare. Pentru cei „socially awkward", F1 Race Stars pune la dispoziţie un campionat single global, inspirat din sezoanele reale de Formula 1, în trei niveluri de dificultate. Sunt disponibile 11 locaţii, printre care şi Germania, Japonia sau Singapore. Desigur, nu vă aşteptaţi la circuitele convenţionale, căci producătorii au avut grijă să ignore orice urmă de normalitate. Maşinile zboară, sunt purtate de torenţi sau merg pe acoperişul unor trenuri de mare viteză. Nenumăratele platforme şi scurtături oferă avantaje modeste, designul circuitelor păstrând o alcătuire echilibrată pe întreg parcursul cursei, în ciuda extravaganţei. V-am spus de la bun început că vorbim despre un joc nebun. Cu toate acestea, sunt prezente cele 12 echipe oficiale din acest sezon, fiecare bucurându-se de un bonus special. Jucătorii pot alege dintr-un roster de 24 de piloţi reali şi 4 fictivi, introduşi pentru a












echilibra nivelul de political correctness și family-friendliness. Poate era mai bine dacă Race Stars știa să își delimiteze cu rigoare granițele dintre franciza F1 și partea de arcade flambant, dar să îi dăm Cezarului ce este al Cezarului: elementul fun. Veselia psihedelică din timpul curselor are ritmul susținut de muzica wacky și prezența unui cocktail de power-ups, așezate frumos pe traseu sub forma unor steluțe sclipitoare. Unele se comportă întocmai ca niște arme, lansând spre oponenți bule colorate – staționare, homing sau cu ricoșeu –, extrem de enervante și periculoase când sunteți în pole position. Un power up interesant este cel care transformă monopostul într-o sticlă reactivă de suc, indestructibilă, efervescentă și foarte rapidă. Oricum, cu greu pot numi restul concurenților „oponenți", rivalitatea fiind înlocuită cu armonia tipică jocurilor destinate familiilor zâmbitoare din reclamele Nintendo. Elementele de ordin tehnic din componența monoposturilor F1 își fac apariția și în Race Stars, într-un mod inedit, implementat excelent de către cei de la Codemasters. Pe suprafața circuitelor, veți descoperi unele zone marcate prin săgeți colorate și luminoase, cu efect de boost.

Suprafețele scurte oferă un impuls redus (un fel de DRS), pe când cele lungi necesită încărcarea KERS-ului în trei pași, pentru un puseu semnificativ de viteză. Figura simpatică e procesul de activare, KERS-ul încărcându-se printr-o triplă apăsare a tastei de accelerație, numai pe suprafața specială. Necesită puțină coordonare și precizie la început, dar mai apoi devine un gest reflex. Există și un sistem simplist de damage, mai mult vizual decât resimțit fizic, traversarea unei zone marcate special echivalând cu o oprire la pit stop și, implicit, o reparație


Un podium primitor, să nu se supere verișorii veniți în vizită

completă a mașinii. Ce mai, cu așa atitudine, aproape că îmi doresc un Wii!

Copilul mutant și criza de identitate

F1 Race Stars este, fără doar și poate, copilul mutant născut din laboratoarele Codemasters Racing. Un experiment, o aventură, o parodie – un kart racer fantastic. Asta trebuie să fie, nu mă pot ascunde după deget, jocul e delicios! Culorile țipătoare, steluțele sclipitoare și monoposturile transformate în mașinuțe electrice de mall, până și capul hidrocefalic al lui Schumi, toate aceste detalii adaugă savoare Marelui Circ. Heh, circ... Niciodată nu am folosit termenul într-un sens atât de strict. În ciuda clișeelor și elementelor împrumutate din jocuri ca Mario Kart sau Sonic All Stars Racing, F1 Race Stars reușește să lase o primă impresie cât se poate de plăcută. Ce-i drept, amestecul universului Formula 1 cu infantilismul unui arcade kart racer vibrant nu este o combinație potrivită din toate punctele de vedere. Ceva nu se îmbină perfect, în special după o incursiune prelungită în F1 2012. Totuși, dacă sunteți în căutarea unui joc-dinamic pentru sesiuni prelungite de split-screen, atunci Race Stars este o alegere validă. Puțin cam scumpă momentan, dar garantează zeci de ore plăcute, preferabil în compania unor parteneri de joacă mai puțin agresivi.

■ **Aidan**



Cola și Mentos, încercați acasă, pe covorul cel bun!

VERDICT LEVEL

+ ► Curse trăsnite, grafică vibrantă, muzică într-o ureche
+ ► Prezența echipelor din sezonul F1 2012

– ► Un spin-off venit prea repede. Trebuia dospit ceva mai mult.

PE SCURT:
F1 Race Stars se adresează celor dornici să experimenteze o abordare inedită a celui mai intens sport cu motor, într-o viziune nintendolicious, semnată Codemasters. Too soon?

8.5

Gen Kart Racing **Producător** Codemasters Birmingham **Distribuitor** Codemasters **Ofertant** SKIN **Online** www.f1racestars.com/en-us

CERINȚE MINIME:
Procesor 2.4GHz Dual Core **Memorie** 2 GB RAM **Video** Geforce 8600

ALTERNATIVA MARIO/SONIC KART
Adevărate legende în lumea kart racing-ului arcade, ambele jocuri sunt o alternativă perfectă pentru F1 Race Stars.

DOUĂ REVISTE LA SUPER PREȚ!

9,95 LEI



ediția 04/2012



ediția 07-08 /2012

CHIP FOTO VIDEO *Collection*



ediția 04/2012



ediția 06 /2012

Pachetele promoționale pot comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în rețelele de magazine inmedio și RELAY



ediția 05/2012



ediția 06 /2012

Librăria CHIP ONLINE ro

mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

Gangnam Strike

AC ARCTIC COMBAT

Platforma de distribuție Steam a ajuns să se confunde cu un univers gameristic vast, unde toate jocurile pe care le dorim în lista viitorului Winter Sale plutesc prin cloud, așteptând să fie culese și așezate pe rafturile virtuale. Steam a fost factorul de decizie principal atunci când am hotărât să arunc la gunoi trecutul meu piteresc și să îmbrățișez calea sacrificiului financiar. Am făcut din pasiunea pentru jocuri un stil de viață, de care voi fi mereu mândru, și nu regret niciun bănuț cheltuit pe colecția personală. Totuși, nu toate jocurile din hiper-ograda lui Gaben ne hărțuiesc portofelul, unele fiind disponibile pentru incredibila sumă de „un zâmbet și un mulțumesc". Oferta free to play este în continuă creștere, în perfectă simetrie cu nivelul calitativ. Microtranzacțiile s-au dovedit un teren fertil pentru producători și pentru cei care nu văd în taxele lunare sau prețurile piperate o soluție permanentă. Dezvoltatorul coreean Webzen a îmbrățișat de mult politica gratuității, ultima lor creație fiind un FPS online lipsit de taxe lunare enervante și reclame ostentative. Arctic Combat, căci despre el e vorba, a sărit încă din faza beta pe Steam, spre deliciul pasionaților de pac-pac în grup. Am menționat cumva că este cât se poate de GRATUIT?

Combo Shot K-pop

Okey, poate am exagerat puțin. Arctic Combat nu este în totalitate lipsit de costuri, fiindcă jocul folosește un sistem de tranzacții asemănător cu cel folosit în alte titluri similare (Planet Side 2 sau Blacklight Retribution, de exemplu). Fiind, prin definiție, un FPS militar online, principalele obiecte de interes pentru jucător sunt armele și echipamentul special. Soluția unei monetizări eficiente a fost simplă pentru Webzen: itemele standard sunt oferite gratuit, iar cele vanity devin accesibile prin achiziția permanentă, folosind bani reali – ori închiriate, prin intermediul monedei virtuale uzitate în joc. AC folosește motorul Unreal in-game, dar meniul principal este reprezentat de o fereastră realizată intuitiv, fiecare buton sau opțiune necesară aflându-se exact unde trebuie. Din acest meniu, jucătorul poate să își echipeze soldatul cu armament, muniție și gear secundar. Loadout-ul tipic include, pe lângă arma principală, diferite variante de grenade, două skill slot-uri destinate



Fleoșc! sărea sângele rozaliu...





Deep fried, that's how I like my kung pao!



Să nu aduci o armă la o luptă cu cuțitul...



itemelor speciale, echipament de protecție și camuflaj – complet personalizabil, după cum dictează trendul MMO-urilor actuale. Gameplay-ul din Arctic Combat este un amestec de Call of Duty cu CS, Unreal Tournament și orice joc asiatic imaginabil. Accentul cade pe viteză și precizie, fiecare armă având posibilitatea ochirii prin cătare – feature absent din seria Counter Strike până în prezent. AC dispune de un tutorial solid, suficient pentru a prinde din zbor mecanica jocului. Loviturile în cap sau membre au efecte devastatoare, Webzen lăudându-se cu efectele brutale de gore. Bucăți întregi din oponenți sunt spulberate, seriile de shot-uri fatale fiind marcate printr-un fel de combo-meter foarte... asian-like. Dacă un player moare, acesta respawnează imediat în zona de start, invincibil timp de 3 secunde. Există și un sistem de creștere în nivel, prin acumularea punctelor de experiență. Un nivel mai mare înseamnă acces la un arsenal mai potent și noi piese de echipament special, playerii fiind încurajați să petreacă cât mai mult timp în joc. Momentan, câteva hărți suferă din cauza unor mici probleme de echilibru tactic, favorizând o echipă sau alta prin amplasamentul unor elemente de cover total anapoda. Pe deasupra, am experimentat o senzație de claustrofobie, cauzată de suprafața redusă a unor hărți de team deathmatch. Oricum, jocul este încă proaspăt și necizelat, prezentând un potențial semnificativ neexploatat.

Opa World War III

Arctic Combat include și un mic story. Cei de la Webzen și-au imaginat un conflict global, disputat între alianțele rivale formate de SUA și Rusia, jucătorul având posibilitatea să reprezinte una dintre națiunile beligerante. Scopul este controlul total al resurselor recent descoperite în zona arctică, dar trebuie să recunosc că nu am găsit vreo tangență între joc și nordul înghețat. Inițial, am vrut să trec peste aceste detalii în totalitate, pentru a menționa doar cele două tabere aflate în conflict, diferențele dintre acestea fiind minore. Ambele facțiuni au acces la echipament similar și pot utiliza aceleași bonusuri pe câmpul de luptă, culoarea și zona de spawn reprezentând singurele deosebiri notabile. Pe deasupra, producătorii promit absența oricărui tip de cash weapon, pentru a evita un dezechilibru supărător. Hărțile sunt localizate în zone urbane temperate, fără pic de efect polar. Un setting arctic putea să ofere elemente unice de gameplay, prin valorificarea efectelor frigului extrem asupra combatanților. Deocamdată, Arctic Combat rămâne o alternativă FTP, demnă de luat în seamă, pentru titlurile cu tradiție în domeniu. Încercați-l, măcar pentru o zi. Este disponibil prin Steam și nu irosește prea multe resurse. Altminteri, nu există niciun culture shock stingheritor de care să vă fie jenă.

■ **Aidan**



VERDICT LEVEL

+
- valorifică elemente de gameplay împrumutate din alte jocuri, mult mai bune, ridicându-și puțin statutul.
- dezmembrarea oponenților, lipsa armelor de nivel superior contra-cost

–
- absența oricărui element legat de războiul arctic.
- mici probleme de balans tactic pe hărți

PE SCURT:
Arctic Combat este un tactical FPS gratuit, accesibil oricui simte nevoia să spulbere pixeli în singura producție coreeană unde PSY nu și-a făcut încă apariția

7.8

Gen Tactical MOFPS **Producător** Webzen **Distribuitor** Webzen
Ofertant store.steampowered.com **Online** ac.webzen.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8600

ALTERNATIVA BLACKLIGHT RETRIBUTION
Disponibil prin Steam, Blacklight Retribution este alternativa perfectă la Arctic Combat. Sau, nu cumva era invers?

GTR 2

FIA GT RACING GAME

WWW.GTLW.CO.UK

POWER & GLORY

Cînd digitalul aduce nemurirea

Memoria nu a fost niciodată punctul meu forte, deci nu-mi pot aduce aminte în ce an și număr anume v-am oferit GT Legends ca joc full alături de revista noastră. Lucrul care însă nu a putut dispărea din mintea mea este faptul că acest titlu conține modelele de automobile folosite în campionatele din categoria Historic organizate de FIA (Fédération Internationale de l'Automobile – yeap, it is, actually, spelled in French). Este vorba despre mașini ce au făcut deliciul fanilor, dar (poate și mai mult) și al piloților care le-au strunit pe piste, în curse ce au avut loc în așa-numita perioadă de glorie a automobilismului – ce pare să cuprindă, după spusele veteranilor împătimiți, anii '60 și prima jumătate a anilor '70. O listă a unor astfel de modele de mașini o puteți găsi prin acest articol, deci, nu le voi mai enumera aici. De pomenit, este, totuși, faptul că pistele din titlul cu pricina nu sînt tocmai cele istorice, acestea fiind înlocuite de circuitele folosite de FIA în timpurile actuale, în campionatele de modele istorice ce se desfășoară în prezent.

Ei bine, la data apariției GT Legends, în anul 2005, un grup de entuziaști ai numitei perioade de glorie a automobilismului de competiție a considerat că exista o problemă cu acest joc de simulare auto. Iar acea problemă, se pare, genera o lacună. Problema era că modelele prezente în joc sînt cele din campionatul FIA actual. De aici decurgea lacuna: lipseau mașinile cu adevărat istorice, adică cele modelate exact precum originalele din anii '60 și '70, inclusiv în ce privește culorile, desenul și sponsorii. Mai mult decît atît, lipseau multe dintre variantele modelelor originale (și mă refer aici la cele care prezintă modificări nu doar de aparență, ci mai serioase, la șasiu, motorizare, transmisie ș.a.m.d.), la rîndul lor folosite în trecut pe circuite, dar care nu apăreau în campionatul FIA din prezent. Iar cum Dumnezeu șade în amănunte, la fel precum în generalități, se pare că astfel de variante sînt esențiale pentru iubitorii acestui tip de automobile – da, printre care, la modul amatoricesc, mă număr și eu, de cîțiva ani.

Așa se face că grupul de entuziaști despre care vă vorbeam a căpătat un nume – GT Legends Workshop, pe scurt GTLW – de care s-a legat, din 2006 încoace, un titlu: Power & Glory. Misiunea asumată de GTLW a devenit cea de a reda cît mai fidel automobilele care au făcut istorie în perioada de glorie în care puterea motoarelor făcea legea în competiții oficiale mai mult decît o face acum, cînd regină este eficiența, ajutată de eminența sa cenușie, siguranța. Nu că aș fi un adept al risipei și morții pe circuite, ferească Sfîntul!, dar, parcă... e mai bine așa, măcar într-un simulator, în spațiul virtual, să pot experimenta senzațiile extrem de tari ale curselor din vremuri ce apuneau deja pe cînd eu intram în clasa a I-a.

Pe ce să modifici?

Platforma aleasă de grupul de modificatori GTLW a fost cea oferită de titlul GTR 2 produs de SimBin. De ce nu a fost folosit jocul GT Legends, adică tocmai cel care acoperea perioada cu pricina? Simplu, pentru că structura sa nu era suficient de flexibilă, iar facilitățile oferite pasionaților erau insuficiente. Concentrat pe un

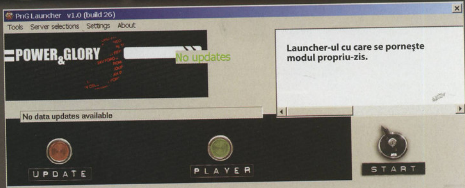





mod carieră bine implementat şi fabulos de parcurs în singleplayer, GT Legends avea lacune în ce priveşte complexitatea organizării evenimentelor de multiplayer, aşa cum este aceasta cerută de fanii realismului istoric. În plus, nici în ce priveşte strategiile de pitstop nu existau suficiente opţiuni.

GTR 2 s-a dovedit încă de la lansare o mină de aur pentru orice modificator. Uşurinţa cu care se putea umbla în măruntaiele acestui joc şi cu care se puteau opera modificări şi adăugiri a devenit, în foarte scurt timp, legendară. Dar, pentru pasionaţii din grupul GTLW, acest fapt reprezenta doar o parte din atracţiile GTR 2. Celelalte erau, poate, chiar mai importante: posibilitatea de a configura curse şi campionate după bunul-plac, de a organiza curse de andurantă cu o durată de pînă la 24 de ore, de avea o curgere naturală a timpului, ce includea ciclul noapte-zi, la care se adăuga posibilitatea de a avea condiţii meteo dinamice, adică exact ingredientele necesare unei curse pentru a oferi o experienţă completă. Adăugaţi aici şi un server dedicat de multiplayer îmbunătăţit, precum şi accesul la configurarea elementelor de meniu şi veţi avea o imagine mai clară asupra motivelor pentru care GTLW a ales GTR 2 pentru modul lor Power & Glory.

Este adevărat faptul că mai exista o variantă, anume rFactor. Dacă stăm să ne gîndim, acesta este chiar jocul „originar" construit de ISI pe propriul motorul de simulare auto gMotor 2, acelaşi utilizat, cu modificări substanţiale, şi de titluri precum GT Legends, GTR, GTR 2 sau seria Race 07. Problema este că Power & Glory urma să se folosească din plin de munca depusă de SimBin în GT Legends, fapt pentru care acordul cu acest producător s-a putut realiza numai în condiţiile în care produsul final, modul Power & Glory, rămînea în „familia" SimBin, adică în GTR 2, la ale cărui vînzări şi viaţă ulterioară anului lansării ar fi ajutat, fără nici o umbră de îndoială.



Launcher-ul cu care se porneşte modul propriu-zis.

Alt motiv pentru care grupul GTLW a ales ca platformă GTR 2 a fost unul care ţinea de „împărţirea teritoriului" pe scena modificatorilor de simulatoare auto: pentru rFactor, un alt colectiv de entuziaşti începuse munca la modul Historic GT & Touring Cars, la rîndul lui inspirat mai mult sau mai puţin oficial din GT Legends. Oarecum logic, cele două grupuri de modificatori au decis să nu se calce reciproc pe bombeuri şi s-au aşezat mai împrăştiat, fiecare pe o altă tarla.




Legalitate (1)

Înainte însă de a ajunge măcar să vorbim despre modul Power & Glory 3, este necesar să intrăm într-un hăţiş. Yup, cînd ajungem la tocmelile legale, nu există desişuri mai de nepătruns decît cele plantate de către cel mai destoinic forestier al industriei jocurilor: avocatul. Deci, să o luăm pe rînd.

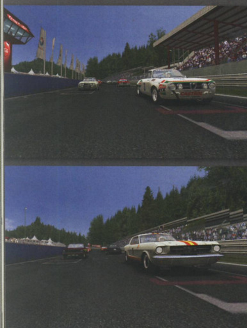
Ca să poţi juca prima (sau a doua) iteraţie a modului Power & Glory, aceasta pretindea în momentul instalării să introduci DVD-ul original cu GT Legends. Şi, cum totul era grefat pe GTR 2, era clar că un utilizator ce se dorea în legalitate trebuia să deţină şi originalul acestuia din urmă. Toate au fost bune şi frumoase la început – adică atîta vreme cît GT Legends era disponibil pe canalele normale de retail, în magazine. Ce te făceai însă dacă aveai GT Legends precum vi l-am oferit noi, adică full alături de revista noastră?

Ei bine, dacă nu ştiai una-alta, nu puteai face nimic. Dacă ştiai însă că este bine să frecventezi forumuri



Power & Glory v3





precum cel de pe www.nogripracing.com, ai fi putut pune acolo, în engleză, desigur, următoarea întrebare: „Da' io cum instalez Power & Glory, că nu am versiunea retail, însă dețin o alta, primită cu o revistă, la fel de legală precum cea retail?" Răspunsul venea întotdeauna, credeți-mă, așa cum l-am primit și eu, de la una dintre cele mai importante persoane din grupul GTLW, omul responsabil de partea de simulare fizică din modul Power & Glory – Aristotelis Vasilakos. Acesta, după ce i-am trimis pozele cu DVD-ul GT Legends și revista Level în care acesta apăruse, mi-a oferit acces către o versiune a modului Power & Glory care nu cerea introducerea DVD-ului GTL original, cerîndu-mi, în același timp, să nu fac public acest kit de instalare. Off topic – Aristo lucrează acum pentru Kunos Simulazioni, unde se ocupă de simularea fizică din Assetto Corsa. Mare om, mare caracter, credeți-mă!

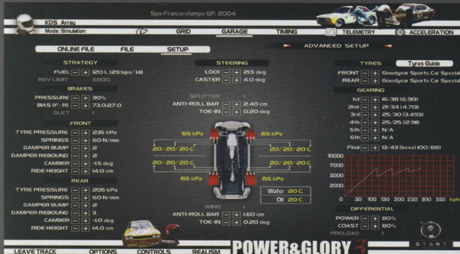
Legalitate (2)

După cum spuneam, toate au fost bune și frumoase cîtă vreme GT Legends se găsea în magazine. Iar dacă dețineai o copie legală precum cea oferită de noi, iaca, exista o rezolvare și pentru situația asta. Problema a apărut însă, cu adevărat, atunci cînd 10Tacle Studios, distribuitorul oficial al GT Legends, GTR și GTR 2 a dat faliment. În acel moment, toate aceste titluri nu au mai fost produse și trimise la magazine, ajungîndu-se la scăderea drastică a stocurilor. Din fericire, GT Legends și GTR au revenit legal producătorului, SimBin, care le-a și comercializat pe calea DVD-urilor oferite de reviste. Din nefericire, cu GTR 2 lucrurile par să fi fost un pic mai încurcate, falimentul 10Tacle Studios proiectînd o incertitudine semnificativă asupra destinului acestui titlu. Nu doar că nu se mai găsea în stocuri, dar nu era disponibil nici pe altă cale legală.

Să fim bine înțeleși, GTR 2 este un titlu care și în ziua de azi are o mare căutare – poți găsi exemplare originale, nedesfăcute, „în țiplă", ale GTR 2, puse la vînzare online chiar și pentru suma de 100 USD. Da, știu, sună incredibil, dar așa este. Problema este că, exceptând cîțiva cumpărători nu doar entuziaști, dar și bine dotați financiar, restul populației interesate de simulatoarele auto nu mai avea cum să-și procure un exemplar original de GTR 2 de la falimentul din 2008 al 10Tacle Studios încoace. Or, asta însemna să nu ai acces legal la o mulțime de moduri și circuite de excepțională calitate, create anume pentru acest titlu, devenit, cu atît mai mult, legendar.

Iar dacă legal nu se poate, atunci se întredeschide, mai mult sau mai puțin subtil, poarta ilegalității. În cazul GTR 2, de fapt, se poate spune că această poartă a fost dată violent de perete, unde s-a făcut țăndări. Practic, ISO-ul DVD-ului GTR 2 era disponibil la o extrem de sumară căutare online – iar la seeds numărul era întotdeauna din 2 cifre și prima nu era „1". Mai mult, caz fără precedent pînă acum, pe nogripracing era disponibil la secțiunea de Download un exe no-DVD al GTR 2, a cărui prezență era justificată (subțirel, fie vorba între noi) de necesitatea de a avea o soluție pentru cazul în care DVD-ul tău cumpărat legal își dădea obștescul sfîrșit fizic.

Cu toții știm însă la ce am folosit respectivul exe no-DVD... Să fie clar însă, dacă GTR 2 era disponibil în vreo ofertă normală (nu la sumele vehiculate online), l-aș fi cumpărat instantaneu, pentru că merită.



Configurarea direcției și frînei din secțiunea Garage/Setup.

LISTA MAȘINILOR INCLUSE ÎN POWER & GLORY 3:

1960's FIA Group 2

- Abarth 1000TC Gr2
- Alfa Romeo 1300 GTA Junior
- Alfa Romeo GTA 1600
- Ford Cortina GT
- Ford Mustang BSCC Gr2
- Ford Mustang TransAm
- Jaguar MK I 3.4L
- Jaguar MK II 3.8L
- Jaguar MK II 4.2L
- Lotus Cortina Works
- Lotus Cortina Mann
- Mini Cooper 1275S
- Mini Cooper 970S
- Shelby Mustang Trans-Am

1960's FIA Group 3 (U2L/O2L)

- Alpine Renault A110 1.1
- Alpine Renault A110 1.3
- Austin Healey 3000 MkI
- Austin Healey 3000 MkII
- Austin Healey 3000 MkI/II Roadster
- Chevrolet Corvette C2 L72 Coupe
- Chevrolet Corvette C2 L76 Roadster
- Chevrolet Corvette C2 L88 Coupe
- Chevrolet Corvette C2 L88 Roadster
- Chevrolet Corvette C2 Z06
- Chevrolet Corvette C3 L88 Hardtop
- Ferrari 250 GT SWB Berlinetta
- Ferrari 250 GT SWB Competizione
- Ferrari 275 GTB/C
- Ferrari 275 GTB/C Speciale
- Ford Mustang Boss 302
- Jaguar E-type Coupe
- Jaguar E-type Lightweight 4spd
- Jaguar E-type Lightweight 5spd
- Jaguar E-type Roadster
- Lotus Seven S1
- Lotus Elan 26R
- Lotus Elan 26R Roadster
- Lotus Elite
- Shelby Cobra 289 Coupe
- Shelby Cobra 289 Roadster
- Shelby Daytona Coupe
- Shelby GT-350R CASC
- Shelby GT-350R SCCA
- Triumph TR4

1960's FIA Group 4 (U2L/O2L)
- Chevrolet Corvette GrandSport (377ci Coupes)
- Ford GT40 MkI 289
- Ford GT40 MkI Gulf
- Porsche 906
- Shelby Cobra 427 Roadster

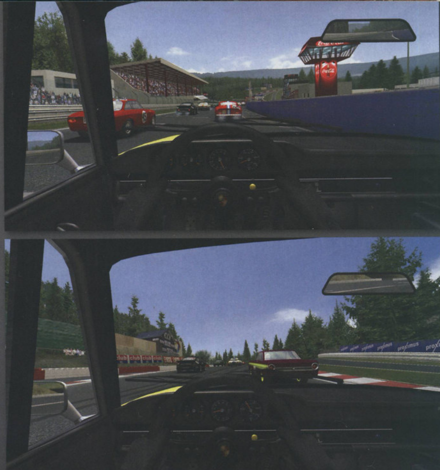
1960's FIA Group 5
- Abarth 1000TC Gr5
- Alfa Romeo GTA 1600 Volumetrico
- Ford Escort TC
- Ford Falcon Mann
- Ford Falcon Sprint
- Ford Falcon Weslake Heads
- Ford Mustang ATCC
- Ford Mustang BSCC Gr5
- Ford Mustang NTK Gr5

1960's FIA Group 6 (U2L/O2L)
- Chevrolet Corvette GrandSport (427ci Roadsters)
- Ford GT40 MkII
- Porsche 906
- Porsche 906E
- Porsche 906 LangHeck
- Porsche 906/8

1970's FIA Group 2
- Alfa Romeo 1300 GTA Junior WB
- Alfa Romeo 1750 GTAm
- Alfa Romeo 2000 GTAm
- BMW CSL 3.3 12v
- BMW CSL 3.5 12v
- BMW CSL 3.5 24v
- BMW CSL 3.5 24v IMSA
- Ford Capri RS 2600
- Ford Capri RS 3100
- Ford Escort RS 1600
- Ford Escort TC
- Ford Mustang Boss 302

1970's FIA Group 4
- Chevrolet Corvette C3 L88 Hardtop
- Chevrolet Corvette C3 ZL1 Coupe
- Chevrolet Corvette C3 ZL1 Hardtop
- DeTomaso Pantera Gr.4 (Boss)
- DeTomaso Pantera Gr.4 (Modena)
- DeTomaso Pantera Gr.4 (Stock)
- Porsche 911 Carrera RSR 2.8
- Porsche 911 Carrera RSR 3.0
- Porsche 911 ST 2.5
- Porsche 914/6 GT

1974 International Race of Champions
- Porsche 911 Carrera RSR IROC



Legalitate (acum pe bune)

Problema era aceea că, chiar și folosind această cale mai mult sau mai puțin morală de a juca GTR 2 și modurile sale, printre care se afla și Power & Glory, tot lipsea ceva: nu aveai acces la servere de multiplayer online. Pentru asta, era necesar să faci uz de un cod special inscripționat pe DVD-ul original. Dacă voiai să joci în mai mulți și nu aveai o copie legală de GTR 2, trebuia să folosești ori rețeaua locală, ori o soluție de gen Hamachi.

He-he, se pare însă că există un Dumnezeu al piraților morali. Revista germană Computerbild oferise DVD-uri cu GTR 2 alături de unul dintre numerele sale, dar nu inscripționase și codurile de multiplayer pe acestea. Din acest motiv, pe site-ul Computerbild a apărut după aceea o pagină în care puteai cere generarea unui cod valabil pentru multiplayerul de GTR 2. Evident, această pagină era destinată a fi folosită de cumpărătorii legitimi ai revistei. Ceea ce nu ne-a oprit pe noi, cei fără de GTR 2 legal, să abuzăm de o asemenea nesperată ocazie de a avea acest titlu și pentru multiplayer.

Oricum, se pare că SimBin nu a făcut nici un efort pentru a pune stavilă unei atare folosiri ilegale a titlului său. Pe undeva, cred că producătorul suedez era perfect conștient de faptul că nu pierde bani, ci își face o imensă publicitate, inclusiv pentru momentul în care ar fi urmat să-și recapete drepturile legale asupra GTR 2.

De altfel, pe www.raceroom.net se anunțase de vreo 2-3 ani intenția de a lansa o versiune descărcabilă online de GTR 2, dar aceasta încă nu se concretizase pînă... ieri.

Nu e nici o glumă, toate rîndurile scrise mai sus despre situația legală a GTR 2 erau proiectate inițial ca o justificare a recomandării pe care urma să v-o fac de a pirata relaxați acest titlu, în așa fel încît să puteți beneficia și de extraordinarul mod Power & Glory 3. Dar, ieri, uitîndu-mă eu pe magazinul Steam, am avut o surpriză: GTR 2 devenise disponibil la vînzare, online. YEEEESSS!!! am strigat, și imediat am trimis un e-mail către SimBin, pentru a le cere o cheie de Steam pentru GTR 2, în scopul de a verifica dacă Power & Glory 3 merge cu această versiune de download.

În mai puțin de două ore primeam respectiva cheie, o înregistram, download-am GTR 2, apoi instalam Power & Glory 3 și... totul funcționa impecabil. Da, Power & Glory 3 merge foarte bine cu noua versiune în care poate fi, în sfîrșit, cumpărat GTR 2, cea online de pe Steam! Iar faptul că, începînd cu a treia sa iterație, modul Power & Glory nu mai cere DVD-ul original GT Legends, este o veste la fel de bună – achiziționînd GTR 2 de pe Steam, aveți la dispoziție tot ceea ce este necesar pentru a avea acces legal la unul dintre cele mai bune moduri de simulare auto realizate vreodată: Power & Glory 3.

Instalare și lansare

Calitatea superlativă a modului creat de grupul GTLW se vădește încă din etapa instalării: ți se oferă de la bun început trei opțiuni. Nu vă uitați la ultimele două dintre acestea, ele sînt prea puțin convenabile – dar uimitoare prin prezența lor, ce demonstrează atenția la detalii a producătorilor. Cea pe care trebuie să o alegeți dacă vreți să aveți certitudinea că modul va funcționa optim este prima opțiune, care constă în crearea unui folder dedicat Power & Glory 3, independent de cel al GTR 2. De asemenea, această primă opțiune activează și copierea automată a directoarelor și fișierelor din GTR 2 necesare rulării modului Power & Glory 3, în folderul acestuia din urmă. Practic, la capătul instalării modului Power & Glory 3, veți avea pe calculator două jocuri in-



CIRCUITE RECOMANDATE

După instalarea modului Power & Glory 3, circuitele disponibile în acest mod sînt cele incluse în GTR 2, adică pistele moderne pe care s-au desfășurat campionatele FIA GT din 2003 și 2004, cele simulate de titlul celor de la SimBin.

Evident, nu este nici o problemă să rulați pe aceste circuite cu modelele de mașini istorice din Power & Glory 3, asta cu atît mai mult cu cît astfel aveți ocazia să concurați pe singurele versiuni recente de Spa Francorchamps create de Simbin – o adevărată plăcere. Dar, pentru puriști, sau pentru cei dornici să trăiască experiența conducerii unor modele istorice de mașini pe pistele pe care acestea au concurat la vremea lor, este important de știut că există și versiuni de astfel de circuite, create de fani anume pentru GTR 2. Dacă vreți să obțineți o listă cît mai bogată a unor asemenea piste, cu link-uri către downloaduri, cel mai bine este să mergeți la adresa următoare: http://srmz.net/index.php?showtopic=3834.

Totuși, dacă este să fac o listă scurtă a circuitelor ce nu trebuie să vă lipsească din Power & Glory 3, aș spune că aceasta cuprinde toate pistele lansate de grupul Virtua LM pentru GTR 2 (le găsiți urmind adresa forumului inclus pe pagina www.virtua-lm.com), precum și diversele versiuni de Nordschleife, dintre care eu o prefer pe cea creată de Team Nordschleife, cu numele de fișier de instalare Nordschleife_V2.21_RC4.exe (căutați-l pe www.pilsbierbude.de). Iar la acestea adăugați și celebrul Targa Florio, circuitul de peste 70 de kilometri lungime din Sicilia, pe care modelele de mașini din Power & Glory au concurat de multe ori la vremea respectivă (îl găsiți pe www.nogripracing.com).





dependente: Power & Glory pe de-o parte și GTR 2 de cealaltă. Instalarea Power & Glory folosind prima opțiune lasă instalarea originală a GTR 2 neschimbată, deci, nu afectează în nici un fel funcționarea și structura conținutului acestui titlu. A, cred că v-ați dat seama că întîi trebuie să instalați GTR 2 și abia apoi modul Power & Glory, nu?

Pînă aici, lucrurile sînt asemănătoare cu versiunea anterioară, a doua, a acestui mod. Dar, în momentul în care dați dublu clic pe iconița sa de pe desktop, cei familiarizați cu P&G 2 veți avea parte de o surpriză – nu va porni jocul, ci un launcher. Acesta este foarte util, oferind cîteva funcționalități ce fac mult mai comodă configurarea modului Power & Glory. Una dintre acestea este cea de update: launcher-ul caută pe internet dacă există un update pentru mod și te anunță dacă acesta este disponibil. Pentru instalarea update-urilor există un buton dedicat, aceasta nu se face automat, ci numai la dorința utilizatorului.



Apoi, foarte important este butonul „Player", la apăsarea căruia launcher-ul aplică o serie de foarte importante update-uri user-ului curent al modului Power & Glory. Din experiența mea, dacă doriți să jucați și pe servere online, cel mai bine este să nu importați userul pe care îl aveți în GTR 2, ci să creați unul nou în Power & Glory, pentru care modul vă va cere să introduceți cheia de Steam primită la achiziționarea GTR 2, ce vă va oferi acces la serverele de multiplayer online. Dacă importați user-ul din GTR 2, se poate să primiți un mesaj de eroare la intrarea în secțiunea de multiplayer online din Power & Glory.

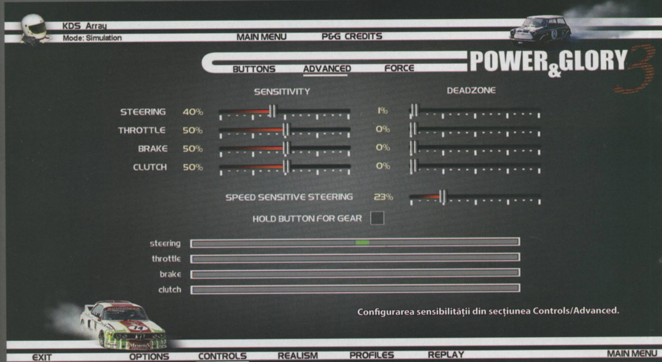
Tot din launcher există posibilitatea de a activa rularea în mod debug, de a vedea log-uri de erori, de a intra în mod server dedicat, de a alege configurația video cea mai potrivită pentru sistemul vostru sau de a selecta un anume server online. Una peste alta, acest launcher este foarte util, sporind semnificativ ușurința cu care se configurează și updatează Power & Glory 3.

Problema direcției

Două sînt problemele de care m-am izbit încă de la primele ture date cu o mașină în modurile Power & Glory. Prima ține de direcție – cei mai mulți dintre noi nu sîntem binecuvîntați cu volane ale căror unghiuri maxime de rotație să fie de minimum 900°, cum sînt modelele Driving Force GT și G27 de la Logitech, volanele de la Fanatec sau T500 RS-ul de la Thrustmaster (acesta din urmă cu 1080° rotație maximă!). Astfel de volane merg din prima foarte bine cu setarea default a direcției celor mai multe dintre mașinile din Power & Glory – mă refer aici la reglajul de unghi maxim al roților de direcție. Cu un volan de 900°, unghiul maxim obișnuit al roților de direcție, între 25 și 32° este ușor de „acoperit", la modul natural, fără bruscări. Practic, aceasta este setarea reală, scenariul tehnic obișnuit la astfel de modele de curse din anii '60-'70.

Problema apare cînd ai un volan cu unghi maxim de rotație de 270° – precum deținem majoritatea dintre noi. Deși acest unghi este OK pentru mașinile moderne de curse, unde unghiul maxim de rotație al roților de direcție este undeva între 15 și 22°, la mașinile vechi lucrurile iau o întorsătură nasoală. Dat fiind faptul că o rotație completă de 270° a volanului pe care îl folosiți drept controler acoperă o rotație completă de 900° a volanului virtual din joc, cea mai mică mișcare a volanului





Configurarea sensibilității din secțiunea Controls/Advanced.

pe care vă țineți miinile se concretizează într-o ditamai rotație a volanului din joc. Pur și simplu, controlul direcției devine atît de dificil, atît de sensibil, încît este imposibil să mai țineți mașina pe circuit, veți supracompensa prea rapid și prea mult orice mișcare pe care o veți simți eronată. Senzația este aceea de percepție foarte acută a transferului de mase al mașinii, de legătură prea directă și nervoasă cu momentele maselor ce alcătuiesc automobilul pilotat.

Soluția este de a micșora unghiul maxim de rotație al roților de direcție. În acest scop, după ce ați încărcat circuitul dorit, intrați în partea de Setup a meniului Garage. Acolo, la setarea de Lock în secțiunea de Steering, reduceți valoarea unghiului la cel mult 21,5°. Asta va face mașina mai ușor de controlat, direcția va fi mult mai puțin agresivă în reacție.

Totuși, chiar și așa se poate să doriți ca direcția să fie un pic mai blîndă – I know I did. Există posibilitatea de a mai umbla la o setare în acest scop. Uitați-vă în partea de jos a ecranului. Veți vedea meniul Controls. Intrați în secțiunea Advanced a acestuia. Acolo veți vedea un reglaj de sensibilitate a direcției (Steering Sensitivity), care este, by default, la valoare de 50. Micșorați această valoare, sfatul meu fiind să o aduceți la 40, nu e bine să o coborîți prea mult. Ei bine, și cu acest reglaj de sensibilitate a direcției, ar trebui ca posesorii de volane cu unghi maxim de rotație de 270° să poată controla în mod rezonabil mașinile din Power & Glory.

Șmecheria cu frîna

A doua mare problemă care poate apărea în modul Power & Glory se manifestă strict pentru cei care folosesc ambreiaj manual, dar, din diverse motive, nu aplică tehnica de heel'n'toe. Aceasta constă în apăsarea scurtă a accelerației cu vîrful piciorului drept, în timp ce cu călciiul aceluiași picior frînezi, asta simultan cu apăsarea ambreiajului cu stîngul. Operațiunea asta are loc numai la schimbarea vitezei într-o treaptă inferioară, la frînări abrupte ce necesită coborirea rapidă în treapta de viteză.

Scopul acestei tehnici este acela de a crește momentan turația motorului, pentru a o potrivi cu viteza de rotație a roților tractoare. Altfel spus, prin heel'n'toe se urmărește evitarea situației în care motorul acționează ca o frînă asupra roților tractoare, la schimbarea abruptă în treaptă de viteză inferioară.

De fapt, ce se întîmplă atunci cînd schimbi rapid în treaptă inferioară, dar nu aplici heel'n'toe? Simplu, la frîna de picior se va adauga frîna de motor. Împreună, cele două forțe însumate dau deseori o forță de frînare rezultantă suficient de mare pentru a produce blocarea roților tractoare, cu consecința ei firească, pierderea aderenței și, de multe ori, și pe cea a controlului direcției.



Unele din modelele actuale de mașini de curse folosesc cipuri electronice care potrivesc turația motorului cu viteza de rotație a roților tractoare, la schimbarea treptei de viteză. Iar cele dotate cu ambreiaj automat nici măcar nu mai pun probleme de acest fel. Însă mașinile din modul Power & Glory sînt de viță veche – la ele totul este manual. De aceea, la frînările sportive, cu schimbare rapidă în jos a treptei de viteză, dacă nu veți folosi tehnica de heel'n'toe, există o mare probabilitate să zburați, literalmente, de pe circuit.

Dacă volanul vostru are pedalele dotate și cu cea de-a treia, de ambreiaj, probabil că veți dori să o folosiți, deci veți alege opțiunea de „manual clutch" în setările jocului. Dar, poate, cum este cazul meu, nu puteți aplica heel'n'toe (eu nu-mi pot fixa suficient de bine pedalele Thrustmaster-ului meu RGT, pentru că nu am un cockpit dedicat, iar baza pedalelor este prea ușoară și lipsită de modalități de montare solidă, sînt necesare improvizații în acest scop).

Ei bine, în această situație, am reușit, pînă la urmă, după experimente repetate care au costat viața virtuală a multor piloți și integritatea a nenumărate mașini, să găsesc o soluție. În Garage/Setup, în secțiunea Brakes,



reglați presiunea frînelor nu la 100, cît este din oficiu, ci la 90%. Apoi măriți cu 10 procente distribuția frînei pe roțile netractoare, cele care nu sînt cuplate la transmisie. Astfel, la modelele cu tracțiune pe spate, măriți cu 10 puncte distribuția frînei pe față – ceea ce scade în egală măsură puterea frînei pe roțile din spate.

Rezultatul este o îmblînzire a frînării pe puntea tractoare, compensată de învîrtoșarea acesteia pe celelalte două roți. Derapajele vor apărea mult mai greu acum, însă trebuie să fiți conștienți de un lucru. Frînările vor fi mai eficiente dacă folosiți și frîna de motor, prin coborîrea rapidă în treapta de viteză. În schimb, dacă nu „lucrați" din schimbătorul de viteze, frînarea pe roțile tractoare va fi mai proastă. În plus, veți uza mai tare celelalte roți, pe care cade greul frînării. De altfel, tocmai pentru a preveni blocarea mai frecventă a acestor roți am redus presiunea în întregul sistem de frînă – care, astfel, devine un pic mai ineficient; deci, aveți încă un motiv pentru a face uz și de frîna de motor. E un joc de echilibrare aici care a dat rezultate bune în cazul meu, însă rețineți faptul că setările recomandate de mine sînt doar niște sugestii. În funcție de mașina aleasă și de stilul vostru de pilotaj, valorile optime ale acestor reglaje s-ar putea să fie altele.

GTR 2

Unul dintre cele mai jucate titluri de simulare auto din istoria jocurilor, GTR 2, apărut în 2006, a fost lansat la jumătatea lunii decembrie 2012 pe platforma Steam. Vestea unei asemenea reapariții ar putea lăsa indiferenți pe necunoscători – e vorba de un titlu vechi de șase ani –, însă eu zic că nu este cazul doar să remarcăm acest eveniment, ci chiar să fim entuziaști de-a dreptul.

Cunoscătorii ar putea contraargumenta, spunînd că motorul de simulare din seria Race 07, cea care a continuat tradiția SimBin în domeniu, este mai evoluat decît cel din GTR 2. Eu zic, mai degrabă, că modelele de mașini din GTR 2 au fost recreate cu mai puțină fidelitate a simulării decît cele din seria Race 07, motorul de simulare fiind esențialmente același. Ca dovadă a acestei aserțiuni stau modurile de GTR 2 ce îmbunătățesc fizica modelelor oferite de versiunea originală a jocului, moduri care aduc literalmente la viață simularea acestor automobile. Mai mult decît atît, cel puțin cîteva zeci de moduri de GTR 2 (dintre cîteva sute disponibile – vedeți pe nogripracing și pe www.pilsbierbude.de) demonstrează uimitoarele capabilități ale motorului de simulare din GTR 2. De altfel, alături de rFactor, GTR 2 este cel mai modat titlu din istoria simulatoarelor auto, și sînt multe motive pentru asta, pe care le-am pomenit în discuția despre Power & Glory.

Există însă un șpil. Versiunea GTR 2 de Steam lansată recent nu oferă nici unul din modelele Ferrari și Porsche existente în jocul original, din cauza unor chestiuni de valabilitate a licențelor. Da, asta este o problemă foarte mare, cu atît mai mult cu cît toate modurile care fac uz de elemente din modelele Porsche și Ferrari din jocul inițial nu mai funcționează. Din fericire, toate celelalte moduri, inclusiv dintre acelea care conțin Porsche-uri sau Ferrari-uri create în întregime de modificatori, funcționează impecabil cu versiunea de Steam a GTR 2. Între aceste moduri se află și Power & Glory 3, bineînțeles. Și vă spun din toată inima că prețul de 8,99 EUR care trebuie plătit pentru GTR 2 pe Steam este o nimica toată pentru care obțineți acces legal – pasionații de simulatoare știu ce înseamnă să joci cu inima împăcată un titlu pe care îl



iubești – atît la un superb titlu de simulare, cît și la o imensă suită de moduri care sînt jucate în draci în întreaga lume. De altfel, serverele online de GTR 2 sînt dintre cele mai populate din zona simracing-ului: jocul este mai viu ca oricînd, acum, la 6 ani de la lansare.

Vi-l recomand din toată inima, cu atît mai mult cu cît grafica lui nu este deloc de lepădat, ba chiar mai bună decît cea a seriei Race 07, avînd în plus față de aceasta o iluminare mai bună și curse de noapte (inclusiv de 24 de ore). Unii dintre voi puteți experimenta cu ENB pe GTR 2, se pare că se pot obține îmbunătățiri vizuale remarcabile.

Iar dacă lipsa modelelor Porsche și Ferrari vă preocupă excesiv, vă spun un lucru: toate folderele și fișierele din jocul original care conțin materialul dedicat acestora se află în totalitate, neschimbate, și în GTR 2-ul instalat de Steam... Deci, este numai o chestiune de timp pînă cînd va apărea, așa, întîmplător, pe vreun forum de simracing, metoda de a le accesa și în versiunea de Steam... Later Edit: tocmai a apărut...

BTW: pagina pe care revista Computerbild oferea chei de multiplayer de GTR 2 nu mai este valabilă. De altfel, nici cheile astfel obținute pînă acum nu sînt valabile pentru a fi activate pe Steam.



Care te face să vrei ca Apocalipsa să întîrzie

Ei bine, după ce am trecut prin atîtea detalii, poate că nu strică vreo două-trei cuvinte de spus și despre experiența oferită de modul Power & Glory 3. Norocul nostru, al beneficiarilor, este acela că grupul GTLW nu doar că lucrează la acest mod din 2006, dar o face cu pasiune și inspirație. Oamenii au săpat în căutarea surselor de informație cu extrem de multă atenție, străbătînd în amănunțime pagini după pagini de documentații tehnice, de articole de presă ale vremii, de cărți dedicate perioadei automobilistice respective. Lucrul acesta nu este relevat numai de produsul final al muncii lor, ci și de răspunsurile pe care membrii GTLW le dau pe forumurile de sim racing, la interpelările și întrebările celor care discută validitatea anumitor aspecte ale reconstrucției modelelor din Power & Glory 3. Rămîi șocat de cît de multe știu acești modificatori, de adîncimile la care a ajuns nu doar efortul lor de documentare, ci și pasiunea pentru subiectul în cauză. Literalmente, felul în care oamenii din GTLW au muncit pentru Power & Glory este un exemplu pentru noi toți – uite, așa se trăiește o viață!

Și toate acestea se văd și se simt în Power & Glory 3, cu prisosință. Experiența conducerii oricărui model din acest mod este superlativă, incredibilă, oferă o stare de împlinire pe care nu am regăsit-o în nici un alt titlu de gen. Înainte de a scrie aceste rînduri am petrecut cîteva ore rulînd pe multe mașini diferite în succesiune, alegînd alte modele decît Porsche-urile și Mustang-urile pe care mă dau de obicei. Rezultatul a fost că nu m-am mai putut opri din zîmbit în tot acest timp, senzațiile erau foarte puternice, detaliile uimitoare, diferențele de comportament între modele asemănătoare grăitoare pentru diferențele tehnice dintre ele. Force feedback-ul din volan este unul din cele mai bune pe care le-am experimentat vreodată, poate cel mai bun, primești prompt o mulțime de informații detaliate asupra forțelor ce acționează asupra coloanei de direcție, ceea ce permite o



KDS_Array
Mode: Simulation

LEAVE MULTIPLAYER

LOBBY | OPTIONS | CONTROLS





GAME NAME	CIRCUIT	SESSION	PLAYERS	PING
OSaaaaN.	Circuit Thermalito	PRACTICE I	0/16	
Project B	SGT SUZUKA 300km 09	PRACTICE I	0/32	
★ GC PnG V3 BETA	Barcelona National	QUALIFYING 2	4/28	
★ GC PnG V3 OZe	Lakeside 1967	PRACTICE I	0/16	
★ GC PnG V3 PUB	Monza GP 2004	RACE	4/28	
★ GC PnG V3 TEST	Brno GP 2004	PRACTICE I	3/28	
★CJ's PnG v3 Room★	Monza GP 2004	PRACTICE I	0/28	
★CJ's NGT Room★	Magny-Cours GP 2004	PRACTICE I	0/28	
★Gamers-Crib NGT-G2 ★	Oschersleben GP 2003	RACE	2/28	
RMS-TURBO Capri RS	Hockenheim National	PRACTICE I	0/28	
RMS-TURBO DTM-RT-2013	Norisring 2005	PRACTICE I	0/28	

HOST | RULES | JOIN

DATARATE ◄ Cable/DSL ►

PLAYERS ONLINE — show all

Fernando Cardenas	I RacingLiga.de GT
TQ	TQ_PnG_V3
William Anker	★ GC PnG V3 BETA
Xarlith	< MAIN-SIM (ENG) >
patjobar	VdM Racing ADAC 2011

CHATBOX - MAIN (ENG)

Pe lîngă numeroasele servere online de GTR 2 au apărut deja multe servere de Power & Glory 3.

MAIN CHAT

MAIN-SIM (CZ)
MAIN-SIM (ENG)
MAIN-SIM (FRE)
MAIN-SIM (GER)
MAIN-SIM (HU)
MAIN-SIM (ITA)
MAIN-SIM (PO)
MAIN-SIM (RU)
MAIN-SIM (SPA)
RacingLiga Info

POWER&GLORY 3

CREATE



reacție la fel de promptă și foarte fină asupra volanului – controlul este uimitor, oferind la rîndul lui o senzație de împlinire fără egal între simulatoarele auto.

Iar grafica, ce să mai spun, vedeți și voi, GTLW a stors tot ceea ce se putea din engine-ul grafic al GTR 2, obținînd minuni, atît în ce privește exteriorul, cît și interiorul mașinilor. Senzația de realism grafic este fericit completată de conștiința faptului că modelul pe care îl pilotezi este cea mai apropiată de realitate versiune virtuală a respectivului automobil realizată pînă acum, un vîrf al genului simulării auto.

Și totul este completat de sunet. La acest capitol, Power & Glory 3 este atît de bine făcut, atît de viu și de detaliat, încît literalmente în timpul curselor aveam senzația că mă uit la imaginile luate de o cameră din cockpitul mașinii, în competiții precum cele de tip Historic sau Youngtimer. La aceasta se adaugă și realismul simulării fizice a mașinii, care face ca și timpii de frînare, momentele de accelerare sau de schimbare a vitezelor să corespundă aproape 1:1 cu cele din realitate. Comparînd experiența mea din Power & Glory 3 cu filmările disponibile pe Youtube, am ajuns la concluzia că acest mod oferă una dintre cele mai realiste experiențe posibile în simularea auto, ceea ce este o performanță cu atît mai impresionantă cu cît este vorba despre mașini vechi, mult mai pretențioase, mult mai detaliate în comportament, mult mai dificil de reprodus decît cele actuale.

Evident, mai sînt și mici probleme, bug-uri, erori în acest mod proaspăt lansat. Pentru a ajuta la corectarea lor, GTLW a deschis un topic dedicat pe forumul nogripracing, unde se desfășoară un dialog susținut cu membrii comunității de sim racing interesați de Power & Glory. Acolo am găsit toate semnele unei atenții neabătute de la corectitudinea și detaliul simulării fizice și istorice a mașinilor, care îmi oferă siguranța că vom vedea patch-uri ulterioare ce vor face și mai bun un mod deja excepțional.

Mod care merită să primească una dintre cele mai mari note pe care le-am dat vreodată, dat fiind efortul extraordinar al creatorilor săi și calitatea fără egal a rezultatului obținut de aceștia. Iar, pe de altă parte, să nu uităm: totul este oferit gratuit de GTLW, pe pagina grupului nu este nici măcar un buton de donate. Tot respectul, GT Legends Workshop, și multe, multe mulțumiri!

■ **Marius Ghinea**





VERDICT LEVEL



- detaliul grafic și al simulării
- calitatea
- documentarea istorică
- numărul de modele

PE SCURT:
Cînd te uiți la filme cu modele de mașini istorice, ai un singur regret: uzura și rugina le vor roade pe toate, pînă la urmă. Reconstruirea lor în digital în modul Power & Glory 3 este cea mai reușită, pînă acum, tentativă de dobîndire a nemuririi pe care aceste mașini o merită.

10

Gen Simulare auto **Producător** GT Legends Workshop
Distribuitor GT Legends Workshop **Online** www.gtlw.co.uk

CERINȚE MINIME:
Necesită jocul GTR 2.

ALTERNATIVA HISTORIC GT & TOURING CARS
Bineînțeles, alternativa primordială este jocul original de la care pornesc ambele moduri: GT Legends. Dar, pe teritoriul minunilor create de modificatori, alternativa este Historic GT & Touring Cars, realizat de HistorX Mod Team pentru rFactor.

Fallout

Știința începuturilor ca la carte. Studiu de caz: Fallout 1

Prima impresie contează. Nu-i chiar zicala mea preferată, mostră de înțelepciune populară, clișeu cultural sau cum altfel vreți să-i spuneți. Iar această antipatie provine din însuși faptul că realizez că e aproape imposibil să nu-ți orientezi instinctual preferințele după un criteriu atât de aleatoriu și neconcludent precum prima impresie. Îmi place să cred că am o minte deschisă; dar n-aș putea spune cât din aceasta se datorează unui reflex natural, fundamental ființei mele, și cât este rațională și disciplinată eliminare ulterioară a prejudecăților care se formează inerent odată cu prima impresie.

Astăzi, e foarte ușor (și greșit?) să-ți formezi un orizont de așteptare bogat în trăsături și contururi clare legat de un joc anume – media îți stă la dispoziție cu un bagaj de informații explicite, fotografii spectaculoase, ba chiar și secțiuni generoase de gameplay decupate din produsul final. Dar exista o vreme când singurele lămuriri care precedau rularea unei executabile erau vagile categorisiri sau comicele aproximări ale vreunui prieten sau „pirat". Pe atunci, prima impresie era unul dintre factorii care te determinau să duci jocul mai departe, acordându-i, sub acoperirea acesteia, un cec în alb, mai mult sau mai puțin; în caz contrar, căutai alte partituri gameristice pe CD-urile doldora de „rip"-uri care se învârteau cu repeziciune în cercurile puștimii ce le venera ca pe niște vinil-uri rare.

Deci, când apărea Fallout, n-aveam la îndemână nicio revistă care să fi rezervat jocului măcar o notă de subsol (nici până astăzi nu știu dacă vreo publicație românească i-a acordat spațiu editorial). De internet nu putea fi vorba și mă găseam în imposibilitatea materială de a parcurge conștiincios manualul. Nici nu știu dacă auzisem de sintagma de rpg, darămite să ghicesc șirul lung de reguli și explicații pe care aș fi astăzi capabil, din postura unui cunoscător de bine, de rău, să îl servesc eu însumi unui neofit. Era epoca pașilor în gol. Tot ce-am primit, în treacăt, și puțin în zeflemea, dacă-mi amintesc bine, a fost un „e ca Diablo, dar nițel mai complicat." Ei, dacă e ca Diablo, îi pot da și eu de capăt.

N-o să vă mint. Nu i-am dat de capăt. Nu era deloc

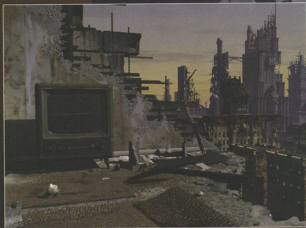




ca Diablo. Oricât de amuzante vor fi fost aventurile mele încercând să deslușesc vicleșugurile interfeței sau să rup magicul blestem al personajului meu care insista să se blocheze după numai câțiva pași făcuți prin cavernele de la început, rolul articolului de față va fi diferit. Va încerca să trateze elementul care mi s-a întipărit în minte la acele prime stângace inițiative de a mă familiariza cu Fallout; element care a contribuit decisiv la reluarea jocului odată ce vârsta și nivelul de înțelegere mai profund al anumitor mecanisme mi-au permis. E vorba de secvența cinematică introductivă și, în mod tangențial, de felul în care Interplay a înțeles să abordeze partea de început.

O voi face din perspectiva maturului, care poate acum da un nume și explica ceea ce altă dată ar fi numit confuz, deși semnificativ, „feeling", care nu este altceva decât inspirația și geniul unui producător care știe să apese butoanele potrivite pentru a provoca fascinație. Sunt ferm convins că atmosfera generală pe care cei de la Interplay au avut știința de a o crea și întreține pe parcursul jocului a fost unul dintre principalele motive pentru care Fallout a atins statutul de care se bucură și astăzi – un aspect care, în opinia mea, subsumează chiar atractivitatea gameplay-ului și altele care au conlucrat la a-l face legendar. Spun asta pentru că acea primă secvență a fost suficientă pentru „a mă condiționa", în ciuda greutăților pe care le-am întâmpinat cu gameplay-ul.

Jocul începe cu o scurtă, dar foarte sugestivă prezentare a logo-ului personalizat al Interplay. Pe lângă motto-ul „By Gamers. For Gamers", care îi plasa deja pe aceștia, într-o epocă în care divizarea publicului în privința sentimentelor față de industria jocurilor nu era atât de pronunțată, într-o categorie separată – a celor care nu fac compromisuri, a unor „inițiați" sau „cunoscători", capabili mai mult decât alții să satisfacă cerințele „adevăraților" gameri –, ne este arătat un glob pământesc în jurul căruia orbitează o navă spațială naiv desenată. Toate acestea într-o culoare de galben-pal, sugerând reprezentări aurite ale respectivelor corpuri, pe fundalul de negru intens al vidului spațial; sonor, rulează un scurt interludiu muzical care subliniază scena. Primele două asocieri care îmi vin în minte sunt propaganda programului spațial sovietic și intro-ul unui buletin de știri. În fapt, ambele sugestii sunt capitalizate în cele ce vor urma. Apar numele lui Brian Fargo, producătorul executiv, și al jocului efectiv, în maniera genericului unui film.

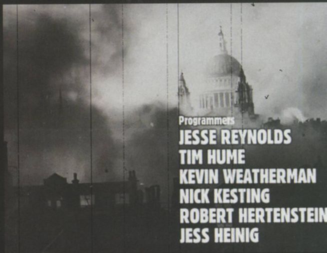


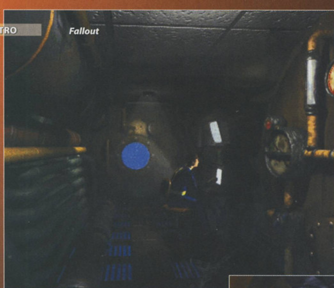
Propriu-zis, secvența introductivă e împărțită în trei fragmente distincte (două îți vor fi servite înainte de a pătrunde în meniul principal, celălalt după selectarea New Game): primul și ultimul fac parte din materia jocului, cum ar veni, pe când cel intermediar este un colaj de imagini reale, menit să credibilizeze și să dramatizeze starea conflictuală care stă la baza lumii ficționale din Fallout, stare care o determină anterior, o cauzează, dar la care jucătorul nu va lua parte. Tu ești un simplu urmaș, un moștenitor, un receptacol al acestei stări de fapt ireversibile – dezastrul nuclear.

Primul fragment reia cele două propuneri care au însoțit subliminal logo-ul Interplay, desfășurându-se în mare parte ca un buletin combinat de știri și publicitate. Prezentarea acestuia este astfel imaginată încât să plaseze imaginarul jucătorului pe o axă a timpului în perioada de debut a războiului rece. Stilul grafic animat, șlagărul de pe fundal, mesajele mobilizatoare, îmbrăcămintea „familiei tipice", designul obiectelor casnice și de lux la care se face reclamă, alternarea textului explicativ cu imaginile de parcă era filmului mut s-ar fi prelungit printr-un reflex stilistic, toate trimit înspre epoca anilor '50 și începutul anilor '60.

Fiindcă ocupă întreaga suprafață a ecranului și apelează la câteva bine plasate șmecherii, cum ar fi artefactele cauzate de așa-zisa inconsecvență a transmisiei, ai impresia, la început, că acest calup eterogen de ima-









gini, care păstrează totuşi o unitate de timp bine definită, îţi este adresat în mod particular. Nu, de fapt, el merge în gol. În mod simbolic, camera începe să se îndepărteze, revelându-ţi faptul că te afli în faţa unui alt monitor (deci, un pic de vis în vis), exact atunci când jocul te izbeşte cu prima incoerenţă formală după standardele realităţii curente. Suntem informaţi că nou anexata Canadă este pe mâini bune, după care ne sunt arătaţi nişte soldaţi în armuri cu un aspect ultra-tehnologizat care împuşcă un civil lipsit de apărare, făcându-ne cu mâna relaxat şi în spirit de mare glumă, după câte se pare, nouă, celor din fotoliul de acasă.

Suntem pe teritoriul unei triple deturnări: 1) avem de-a face cu o istorie politică alternativă, nimic din cunoştinţele noastre neindicând o încălcare a suveranităţii Canadei în acel arc de timp; 2) ne confruntăm cu o istorie a dezvoltării ştiinţifice alternative, în care se îmbină elemente de un ciudat arhaism (ca televizorul pe care vizionăm această transmisie) cu cele de o incredibilă modernitate, deci, cu un grafic al avansului tehnologic diferit de cel pe care îl cunoaştem; 3) tonul ludic şi ambianţa degajată a reportajului contrastează cu duritatea scenei execuţiei, subminând istoria moralei publice standard.

Dacă tonul imaginilor revine înspre banalul consumerism (subversiv ataşat într-un rând efortului de război), iluzia serenităţii nu se mai întoarce, camera refuzând să mai focalizeze ecranul aparatului tv, ci luând în stăpânire din ce în ce mai mult panorama înconjurătoare. E o retragere strategică, pentru că de-abia acum efectul paradoxal şi contrariant se instalează pe deplin. Imaginile pe care le considerasem a fi fost valabile acum şi aici se dovedesc a fi fost înşelătoare – ne aflăm într-un prezumabil fost cartier dens populat, căruia puţin îi mai lipseşte să nu devină un morman de praf şi pulbere. În momentul în care transmisia încetează, ca un semnal



sau strigăt din trecut care şi-a consumat energia vitală, demoralizatorul prezent ţi se revelă în tragica-i deplinătate, marcat de contrapunctul unei linişti mormântale.

Efectul dezolant al acestui ultim cadru este modulat de începutul celei de-a doua părţi, care reinstituie filtrul cinematografic: nu numai că revine genericul, prezentându-i pe Tim Cain & co., dar suntem aduşi mai aproape de istoria cunoscută printr-o succesiune de fotografii alb-negru, în fapt instantanee surprinse în cel de-al Doilea Război Mondial – o ciupercă atomică, St.Paul's înconjurată de ruinele unei Londre devastate de bombardamente, un dezastru naval. Impresia de documentar şi lămuririle date de un narator (interpretat de Ron Pearlman) conferă substanţă şi plauzibilitate realităţii alternative care a făcut subiectul primei părţi. Conflictul e individualizat (i se ataşează o dată, ne sunt aduse la cunoştinţă facţiunile combatante) şi în acelaşi timp integrat unei ciclicităţi naturale (celebrul „War, war never changes"), în al cărei şir conflagraţia imaginară din Fallout este alăturată unor exemple istorice reale (Imperiul Roman sau cel Spaniol, Germania hitleristă).

Imaginile de arhivă nu fac decât să întărească în subconştientul jucătorului legătura universului ficţional cu perioada imediat următoare înfrângerii nazismului şi premergătoare conflictului rece cu Rusia, deşi este evident că un atent scrutin istoric şi cronologic, inclusiv în interiorul convenţiei jocului, ar conduce la imposibilităţi de ordin logic. Pe lângă raţiunile de tipul finalităţii estetice, care se poate debarasa de constrângerea unităţii timp-spaţiu, producătorul urmăreşte şi permeabilizarea atmosferei generale cu acele sentimente de panică, nesiguranţă, efemeritate, care au caracterizat respectiva perioadă istorică. Optimismul afişat al Americii acelor decade, urmare logică a nou-consolidatei poziţii mondiale, ca şi a uimitorului ritm al dezvoltării tehnologice, era subteran traversat de incertitudine şi temere: tensiunile cu Uniunea Sovietică plantaseră disconfortul perspectivei unui apocalips nuclear. Or, exact această stare de spirit vesel-funestă, această alăturare de sentimente



contradictorii este cărămida de bază a construirii „feeling"-ului din primul Fallout.

De un particular interes este interpretarea vocală a cunoscutului actor american (vă aduceți aminte de el din The City of Lost Children), care îmbină o anumită gravitate și sentențiozitate, date fiind ororile pe care e nevoit să ți le aducă la cunoștință, cu un ușor fior melancolic și empatic, ca al unui fin și îndelungat observator al umanului, care, pe cât de bine cunoaște capacitatea distructivă a acestuia, e conștient și de latura constructivă și capacitatea de a renaște, intrinsec corespondente. E, practic, declicul care antrenează entuziasmul jucătorului, asigurând contra-balansarea sordidității prevalente până atunci cu bănuiala fulgurantă a unui nou început. Și, precum un mecanism bine uns, această a doua parte face, pe nesimțite, trecerea de la veridicitatea imaginilor de război la fantasticul celor imaginare, asigurând intrarea în scenă a conceptului de Vault, el însuși expresia perfectă a acestui dualism – efect al catastrofei trecutului, dar și arcă binecuvântată a viitorului.



Dacă prima parte s-a desfășurat în lumea jocului, urmată de o trecere în revistă a realității necesară ca să fixeze un ton și niște repere credibile, cea de-a treia parte se desfășoară de-a dreptul în joc. Producătorul supraliciteaza imersiunea, regizând momentele în așa fel încât conducătorul Vault-ului să ți se adreseze personal, ție, celui care stai în fața calculatorului, fără niciun artificiu care să impiedice identificarea de data aceasta. Odată ce ai fost desemnat ca purtător al speranțelor micii comunități (sarcină modestă în ansamblu, dar păstrând un dram suficient de greutate), vei fi purtat în regim 1st person prin ceea ce ar trebui să fie relativ traumatica părăsire a Vault-ului. Trecerea dintre non-interacțiunea secvenței cinematice și prima scenă jucabilă, în care trebuie să navighezi o cavernă infestată de guzgani mutanți, e urmărită în totalitatea ei, nelăsând loc niciunui timp mort pe care să ți-l poți asuma civil.

Știința celor de la Interplay de a păstra interesul și tensiunea la cotele dorite, ca și aceea de a manevra cu ingeniozitate un univers care riscă să se scufunde în prolixitate și neverosimilitate, nu se oprește aici, ci continuă în stagiile timpurii ale jocului (pe care le-am parcurs cu un nivel normal de fiere de-abia mai târziu). În primul rând, primul „dungeon" e perfect echilibrat ca durată și dificultate, prelungind exact atât cât trebuie curiozitatea pe care, în mod firesc, o resimte jucătorul în privința lumii „de sus". Lume pe care, întocmai ca personajul pe care îl conduce, o va vedea și experimenta pentru prima oară. Concomitent, îți oferă această satisfacție numai cu prețul trecerii unui obstacol practic (primele lupte), antrenând o reacție mentală de tipul probei-recompensei, făcând primul contact cu suprafața necesar, chiar dacă nu imposibil, dificil.

Ți se oferă ocazia aproape imediată de a vizita parțial un alt Vault, de data aceasta abandonat, și cea nu foarte îndepărtată (îndată ce faci rost de o frânghie) de a-l explora total. Cum structura și alcătuirea celor două Vault-uri este identică, șansa este aceea de a trăi pe piele proprie (adică interactiv, în termenii jocului) „pierderea inocenței", adăpostul părăsit echivalând cu o nostalgică revizitare a unui ideal deacum compromis – lumea închisă, dar sigură, nemânjită, a Vault-ului nativ. Necesitatea de a explora și a lua în stăpânire lumea jocului e introdusă treptat, prin frustrarea repetată a scopului personajului – în acest al doilea Vault nu găsești chip-ul de purificare a apei care îți este necesar, obții o amânare prin introducerea celui nativ în circuitul caravanelor, iar numai când, în sfârșit, obții ceea ce cauți, producătorul îți trasează adevăratele obiective finale, mai puțin descurajante acum, pe fondul elației date de înregistrarea primelor succese majore.

Simplă și în același timp rafinată, la obiect, dar trezind atâtea ecouri, formula introductivă a primului Fallout e unul dintre cele mai bune exemple clasice despre cum să surprinzi perfect esența unui joc și să i-o oferi jucătorului precum litera Alpha din care vor decurge toate razele genialității lui.

■ **Radu Sorop**





Wii U™

The Nintendo Strikes Back

Cu vreo trei luni înainte ca Wii U să apară pe piața din Europa, m-am convins singur că trebuie să-l cumpăr. Era un pas mare pentru mine, prima consolă pentru care aș fi plătit prețul integral, prima pe care aș fi cumpărat-o la lansare. Duse sunt vremurile când dădeam din colț în colț pentru încă o sută de mii, după care vindeam consola pe care o aveam și o cumpăram pe următoarea, la mâna a doua. Mă bucuram ca un copil care știa dinainte că Moșu' o să-i aducă exact jucăria pe care și-o dorea. Am așteptat să intre leafa și am deschis Amazon.de... dar, țeapă, cu două luni jumătate înainte (de 30 noiembrie - data de lansare în Europa), nemții precomandaseră tot stocul de Wii U negru, varianta pe care mi-o doream și singura pe care aș fi dat banii (o să vedeți și de ce). Am închis înjurând și gândind că nici când am bani nu sunt în stare să cumpăr ceva pur și simplu și să mă bucur la fel de simplu de ce am cumpărat. E și asta un fel de paranoia, iar la mine s-a instalat de mult... Am spus „nu-i nimic", iau de pe punct „it", am câțiva prieteni acolo pe care nu i-ar deranja să facă precomanda pentru mine. Se pare însă că, în Italia, Amazon nu este distribuitor autorizat Nintendo, iar firmele care vindeau prin intermediul acestui portal au simțit că e rost de câștig și au umflat prețul. Fac o paranteză: Amazon funcționează ca un eMag + Okazii, toate produsele sunt noi și, de obicei, cel mai mic preț este al lor (să nu se înțeleagă de aici că la noi cel mai mic preț este pe online-ul mai sus numit), dar, în același timp, orice altă firmă își poate pune la vânzare produsele în acest magazin virtual. Un lucru bun, pentru că site-ul produce concurență în cadrul lui, ceea ce e întotdeauna bine pentru cumpărător. Închid paranteza. 400 de euro – în loc de 350, cât este în mod normal varianta neagră – mi se părea deja prea mult, așa că mi-am băgat coada între picioare și-am pornit un film, să uit. Punct „de" sigur o să ceară alte Wii U-ri, iar site-ul îți trimite automat e-mail când aștepți ca ceva să apară pe stoc. Mă mințeam singur, știam că fabricile Nintendo (de fapt, Foxcon) lucrează la capacitate maximă. Tura inițială de Wii U nu se va mări peste noapte. Deja îmi făceam planuri de stat în fața magazinelor mari de electronice din zonă. Câteva chiar mai acceptau și precomenzi, dar sechelele românești, plus nesiguranța dată de o țară și o limbă străină mă făceau să nu am încredere în ele. Cu o lună înainte de lansare eram deja disperat, așa că am luat toate Amazon-urile la rând. „.com" a căzut automat, deoarece consola este blocată pe regiuni. Regiunile sunt, de obicei, trei la număr: NTSC-J pentru Japonia, NTSC (-U/C) pentru S.U.A., Canada, Mexic și câteva țări din America Latină și PAL pentru restul lumii. Dacă o consolă este blocată într-o regiune, atunci nu va rula decât jocuri cumpărate din acele țări. În acest moment, singura consolă care nu este „region locked" este PS3-ul. Atenție însă, blu-ray player-ul este, iar consola va rula doar filmele din zona din care a fost cumpărată. Va rula însă orice film blu-ray piratat... ceea ce e de râsul curcilor. „.co.uk" a căzut, deoarece ștecherul lor este diferit de cel nemțesc (același pe care l-am adoptat și noi) și nu-mi place să pun adaptoare-n adaptoare. De notat însă că mai puteam face precomandă. Salvarea a venit din Franța, unde Wii U era chiar la promoție (10%). Se pare că francezii, deși la ei în țară am văzut cele mai multe reclame la jocuri, nu se dau în vânt după precomenzi. Am dat înainte sperând că nu o să zică la sfârșit, „țeapă, nu putem livra în altă țară".



Concurența pare „mare" în această poză

Wii U este puțin mai mare decât vechiul Wii

Just how big is the Wii U console?

Pump up the volume

Wii U reușește să fie atât de mic pentru că placa video și procesorul sunt așezate pe același modul.

PS3 Super Slim
290mm x 60mm x 230mm

Xbox 360 S
270mm x 75mm x 264mm

Wii
157mm x 44mm x 215mm

Wii U
172mm x 45mm x 267mm





Mi-au cerut 5 euro transport și au spus ca o să vină până pe 3 decembrie. Shut up and take my money!!! Pachetul a fost la ușă în ziua lansării, se pare că alea 3 zile în plus erau doar de siguranță. Mulțumesc Amazon și te așteptăm în România. Păcat că nu au cumpărat Okazii (asta dacă zvonul cum că îi dădeau târcoale era adevărat), ar fi fost un mare câștig pentru piața noastră.

Și-n pachet era o bombă

Odată cu deschiderea pachetului, a venit și prima dezamăgire. Ambalajele folosite sunt de proastă calitate, iar asta lasă – în cazul adulților, că pentru copii e mult mai puțin important – o impresie de chinezărie care nu ar trebui să existe în această zonă de preț. Mă puteți contra cum că am înnebunit și că ce contează ambalajele, dar, după ce cumperi orice produs de la Apple, standardele sunt deja mult mai sus. Când deschizi cutiile lor, știi că ce vei ridica la sfârșit va fi un produs de calitate, cel puțin din punctul de vedere al designului. Eu nu sunt fan Apple, ba din contră, le urăsc cu înverșunare sistemele de operare, dar atenția lor la detaliu este incontestabilă. După ce ții în mână ultimele iPhone-uri, mai toate celelalte smartphone-uri o să ți se pară jucării. Materialul din care e făcut ecranul parcă îți mângâie degetele. Mai ieri puneam pe căprării niște cabluri de curent la muncă și am găsit unul care m-a oprit în loc, semitransparent, mult mai maleabil decât celelalte, dar în același timp la fel de rezistent. Era de la un vechi G4. Îți venea să muști din el. De fapt, cred că Steve Jobs a fost cel care a spus că un design bun este cel care te face să vrei să lingi gadgetul din fața ta. În cazul Wii U-ului, în interiorul cutiei mari și frumos colorate am găsit altele două de carton reciclat, consola era învelită într-o cârpă-poliester prost tăiată și rulată. Când am cântărit-o în mână, plasticul din care e construită mi-a părut prea flexibil pentru a mă convinge privind calitatea, iar forma fără colțuri a întărit această dezamăgire. Per total, eu spun că un Wii negru este mai frumos și are o carcasă mai solid construită decât un Wii U negru. Remote-ul-tabletă (trebuie să prescurtez cumva denumirea asta – Nintendo o numește simplu gamepad, dar eu simt nevoia să o diferențiez cumva) nu are un locaș care să-l fixeze, pare oarecum aruncat acolo, deși e clar că nu se plimbă prin cutie. Te surprinde în schimb cu dimensiunea, dar și cu greutatea lui. Este la fel de ușor ca un controler de X360, dar este de 3 ori mai mare. Ceea ce face creierul să creadă – și datorită restului de ambalaje, dar și rotunjimilor excesive și a plasticului folosit – că este o jucărie de proastă calitate. Este foarte bine că este atât de ușor, pentru că trebuie să fii în stare să-l ții pentru perioade lungi de joc, câteodată doar cu o mână, dacă vrei (sau trebuie) să folosești stylus-ul sau degetele pentru a apăsa pe ecran, dar impresia inițială nu este una pozitivă. Fața noului controler este lucioasă și atrage amprentele ca rahatul muștele. După o sesiune prelungită s-ar putea să te uiți la el, mai ales dacă-ți transpiră mâinile, și să te uimească. Arată câteodată ca și cum aș fi mâncat chipsuri sau KFC în timp ce mă jucam. Dacă vă deranjează urmele de tip, ar fi bine să țineți o cârpă pe lângă voi... De ce nu au folosit același material ca cel de pe spatele controlerului, un plastic dur, nelucios, foarte plăcut la atingere, este peste puterea mea de înțelegere. Ecranul controlerului nu are nici el calitatea sticlei unui iPhone/Pad, poate și pentru că este folosită altă tehnologie, dar aici nu este nimic de reproșat. Nintendo are experiență când vine vorba de ecrane cu touch (DS/3DS), dar și de felul în care copiii își tratează jucăriile, și se simte. Ecranul este foarte serios construit, pare imposibil de zgâriat, chiar și cu stylus-ul (mai ascuțit decât mi-l imaginam), nu atrage amprentele și nici nu reflectă lumina. A trebuit să-mi înfig serios unghia în el pentru a împrăștia cât de cât cristalele... cunoașteți efectul.

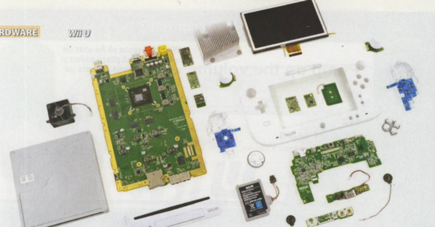
Toate aceste minusuri sunt doar aparente, însă imediat ce ai pus cutia de-o parte, consola pe locul ei și ai pornit controlerul, ai uitat de tot. Trebuie, de asemenea, să subliniez că Nintendo nu este nici Microsoft și nici Sony. Este o companie care produce jocuri, console și atât și nu are alte ramuri care să o susțină pe cea game-

Nintendo a declarat că cea mai dificilă parte a dezvoltării a fost construirea modului multichip pentru că memoria, procesorul și placa video sunt făcute de 3 firme diferite. Renesas (RAM), IBM (CPU) și AMD (GPU)

Cineva a realizat foarte repede că Wii U poate fi folosită oriunde ai o priză



Tableta prototip inițială - un carton în care puteai introduce o coală de hârtie



Procesorul Wii U-lui este un PowerPC 750 cu 3 core-uri de la IBM, care se pare că funcționează la 1.24 GHz. Nintendo a tăiat din costuri cu această alegere, dar a câștigat pe partea de fiabilitate. Tot sistemul nu consumă mai mult de 33 de wați, de două-trei ori mai puțin decât concurența.

ristică în caz de chix. Cu toate astea, pentru prima oară (sper să nu greșesc cu acest prima oară) au riscat și au lansat un produs pe care-l vând în pierdere. Prețul de producție e mai mare decât cel cerut și mai mult ca sigur au tăiat de unde au putut. Sper eu, din locurile mai puțin importante. Alt lucru pe care aș vrea să-l subliniez – consola, deși e (discutabil) puțin mai urâțică decât primul Wii, este mult mai arătoasă decât un Xbox 360 sau un PS3 (oricare din variante) și, chiar dacă e mai puternică decât ele (așa cum o să vedem mai departe), este și de două ori mai mică. De fapt, e impresionant de mică. Arată ca un hard disk extern de 3.5 puțin mai lung.

Dar să revenim. În pachet mai găsim un cablu HDMI, singurul, de altfel, cu care putem conecta consola la televizor. Atenție deci, dacă nu aveți un monitor sau un TeVe cu HDMI, o să trebuiască să cumpărați un cablu în plus, care nu e chiar ieftin, pentru că este proprietar. Sau să-l folosiți pe cel de la vechiul Wii, în caz că aveți unul. Apoi mai avem un transformator-încărcător, care se bagă direct în priză și cu ajutorul căruia putem încărca tableta-controler. Firul are mai mult de 2 metri lungime și e foarte bine că nu trebuie conectat la consolă. Astfel, ajutându-te de un prelungitor, poți să stai oriunde în cameră, fără teama că va trebui să te muți când bateria e pe terminate. Varianta neagră „deluxe", care costă cu 50 de euro mai mult decât cea albă, mai vine în cutie și cu un stand cu ajutorul căruia puteți pune consola pe verticală. În această poziție ocupă incredibil de puțin spațiu, dar, atenție, lăsați cel puțin 10 centimetri în spate și în dreapta ei, să nu se sufoce. Pe lângă acest stand mai primim încă două. Amândouă folosite împreună cu tableta-controler (c-tableta). Unul dintre ele este un simplu plastic pe care-l poți pune... lângă ușă în caz că nu te mai poți ține și vrei să fugi la baie? Habar nu am care-i scopul lui. Celălalt însă devine o bază de încărcare, dacă introduci cablul încărcătorului în portul dedicat și așezi tableta pe el. Transferul de energie se face prin inducție, ceea ce este foarte cool, pentru că elimină contactele fixe – tableta nu trebuie împinsă într-un locaș sau orice altceva de acest gen. O „arunci" acolo și asta e tot. Se încarcă.

Inițial am fost supărat pe faptul că acest stand folosește același transformator-încărcător și nu vine cu propriul lui cablu de băgat în priză. Dacă te joci până se termină bateria, trebuie să scoți cablul din el și să-l introduci în c-tabletă. După prima zi am realizat însă că rar mă joc mai mult de 3 ore deodată, așa că nu e o problemă atât de mare. În plus, am descoperit că standul este foarte important pentru că ferește cât de cât tableta de lichide, dar o și face vizibilă (așa, în poziție verticală) și îți aduce aminte să nu o uiți pe pat sau pe podea, pe unde lumea de obicei se așază sau calcă.

Acei 50 de euro în plus îți mai aduc în cutie și Nintendo Land. Adică o compilație de mijlocuri care pun în valoare calitățile consolei și c-tabletei, căreia încă mă mai gândesc dacă să-i fac review separat sau doar o prezentare succintă în cadrul acestui articol. Un senzor infraroșu de pus sub sau pe televizor, identic cu cel al Wii-ului și fără nici o valoare dacă nu aveți de gând să cumpărați un Remote. Încă 24 GB memorie internă, cel alb are 8 GB, cel negru, 32. Și, poate cel mai important, 8% reducere la toate jocurile online, timp de 2 ani. Plusuri despre care o să vorbesc mai pe larg în următoarele capitole.



Încă aștept update-ul cu PhotoshopWii-U. Nu o să vină niciodată, dar cu siguranță vor fi suficiente utilitare care să te ajute să desenezi tot ce vrei.



Și când am pornit-o, a explodat

Nu. Glumesc. De fapt, când am pornit-o, am uitat să mai dorm. Primul lucru care te uimește este calitatea ecranului c-tabletei. Comparat cu un LED LG de 47 de inch, cu backlight-ul împins la maximum, contrast 100 și luminozitate 50 (știu, mă radiez – de fapt, adevărul este că nu-mi place să mă uit la TV cu lumina stinsă și contracarez cu setările de mai sus), nu se face de rușine deloc.

Nano Asault Neo

Pentru a vedea dacă pot face tranzacții în condițiile nu tocmai firești prezentate pe larg în articol, am decis să cumpăr un titlu indie, ieftin, bun (dacă se poate) și exclusiv acestei platforme. NAN a îndeplinit toate condițiile și mi-a și îndepărtat toate temerile. S-a descărcat în background, în timp ce bănănăiam pe internet, s-a instalat în mai puțin de 30 de secunde și ocupă mai puțin de 100 de mega – consola a ținut să-mi sublinieze că-l pot muta pe un hard disk extern, dacă mă decid să anexez unul, și că pot să-l redownloadez-reinstalez oricând doresc. Jocul este un bullet hell în genul lui Ikaruga sau Geometry Wars, în sensul că te poți deplasa și trage în același timp în orice direcție dorești. Miști nava cu maneta din partea stângă și tragi cu cea din dreapta. Nu are nimic deosebit per se, gameplay-ul e bun, e destul de dificil, grafica este spectaculoasă, scorurile se aruncă automat pe tabelele online, cunoașteți genul. Ce mi-a dat de gândit însă, a fost felul în care te poți folosi de tabletă în timp ce te joci. Dacă alegi single player, poți privi ori la televizor, ori în tabletă, în funcție de cum îți e mai ușor, dacă apeși pe ecran, jocul se pune pe pauză, iar tableta te lasă să-ți gestionezi sateliții (te urmăresc peste tot și îi folosești ca suport, trag sincron cu arma ta), îi poți îndepărta sau apropia de navă, la fel cum le poți și schimba direcția de tragere. În mod normal, toți trag pe aceeași direcție cu arma principală, dar în caz de nevoie îi poți reorienta. Când ești gata, ridici privirea și vezi care e situația, după care miști oricare dintre manete și ai repornit în luptă. Când joci multi local (nu are, din păcate, și online), ecranul televizorului nu se sparge în două, așa cum te-ai aștepta, televizorul va urmări nava jucătorului doi, care poate folosi orice, de la un Classic Controller la un simplu Remote (care nu trebuie să fie neapărat varianta +) sau o combinație Remote+Nunchuck, pentru a-și controla nava. În timp ce al doilea jucător va trebui să joace doar pe tabletă. NAN m-a făcut să realizez că, de fapt, placa video din Wii U e mult mai puternică decât credeam, pentru că poate randa pe două monitoare imagini diferite fără probleme. Dar și că tableta poate da naștere unor moduri multiplayer locale demențiale. Sincer, eu aș juca chiar și ceva simplu ca avioanele în această combinație. Singurul lucru pe care-l pot reproșa jocului este faptul că e prea scurt și că nu a luat pauză automat când bateria c-tabletei s-a terminat – ea clipocea probabil de ceva timp (are un LED asignat), dar jocul ăsta e prea intens ca să te mai uiți și la altceva.





Primul bundle al consolei este ZombiU Premium Pack, la 400 de euro primeşti, în loc de Nintendo Land, jocul ZombiU, toate accesoriile versiunii negre, dar şi un Controler Pro.



Culoarea, standurile, cei 24 de GB extra, senzorul infraroşu şi chiar şi Nintendo Land nu merită 50 de euro în plus decât dacă ţi s-a pus pata. Reducerea de 8% pe doi ani la orice achiziţie online, incredibil, nepromovată aici, este însă de nerefuzat.

Negrul parcă e puţin mai puţin negru, dar luminozitatea, contrastul şi unghiurile de vizibilitate sunt mult mai bune decât vă imaginaţi. Mulţi se vor plânge că rezoluţia este prea mică (854x480), dar am observat că pentru un ecran de „doar" 16 cm este suficientă. Poţi vedea pixelii dacă te uiţi atent şi o apropii la 10 centimetri de nas, dar, să fim serioşi, în cazul imaginilor în mişcare sau/şi cu un 2 sau 4x AA nu prea ai ce să-i reproşezi. Alt aspect impresionant este timpul de răspuns. Eram oarecum îngrijorat cum că imaginea va avea lag (o mică întârziere)... asta până când am realizat că TV-ul era cel care era puţin în urmă. Ca să-l aduc pe aceeaşi lungime de undă, a trebuit să-i explic că ce am conectat la el este o consolă (şi nu satelitul sau vreun player) şi apoi să mai opresc din efectele de tip TruMotion – un filtru care face tranziţia de la un cadru la altul mult mai lină, mai ales în cazul programelor TV, dar care cere timp de procesare. Aş fi putut să-i spun direct „PC", iar aparatul ar fi oprit automat toate scamatoriile, dar în acest mod nu mai pot corecta strălucirea şi saturaţia culorilor, iar mie întotdeauna mi s-a părut că la consolele conectate pe HDMI se exagerează în aceste direcţii. Dacă vreţi să o dăm în tehnicalităţi, băieţii de la Digital Foundry (vedeţi rubrica WWW pentru o prezentare mai largă) au măsurat în cazul tabletei o latenţă constantă de 33 de milisecunde. Mai bună decât a majorităţii panourilor LCD mai mari de 42 inch (în general, cu cât sunt mai mari, cu atât sunt mai lente). Aceste diferenţe între ecrane nu o să ne afecteze aproape de loc, pentru că, de obicei, când te joci pe TV, nu prea ai nevoie de informaţie corelată perfect pe controler, iar când te joci doar pe controler, nu poţi decât să te bucuri că e rapid.

Chiar sunt curios dacă hardcore-rii consolişti vor prefera să se joace pe controler action-urile şi shooter-ele online.

Ce s-ar putea să enerveze, dacă decalajul dintre panouri este prea mare, este sunetul, pentru că, în majoritatea cazurilor, controlerul dublează sunetul televizorului (sau al sistemului de sunet conectat la TV). Bineînţeles, una dintre surse poate fi oprită, dar producătorii deştepţi au realizat imediat că tableta poate complementa sursa principală şi îmbunătăţi astfel spaţialitatea. De exemplu, tragi cu arcul şi auzi, în mână, cum întinzi coarda, iar la televizor, cum săgeata loveşte ţinta. Cum difuzoarele c-tabletei sunt calitative, sistemul putând emula chiar şi surround, în unele cazuri un decalaj prea mare te-ar forţa să opreşti una dintre surse, cu efect negativ asupra gameplay-ului. Rămâne de văzut însă ce opţiuni o să ne ofere şi cum vor negocia producătorii aceste unelte. Separat, eu mă declar mulţumit şi de felul în care c-tableta redă în căşti (vine cu o mufă jack stereo), dar trebuie să ţineţi cont de faptul că pe acest palier eu nu deţin nimic profesional, iar urechile mele nu sunt foarte pretenţioase. Cum nu prea aud bine cu una dintre ele, câteodată parcă aş dori mai mult volum, sau măcar să-l pot regla separat pe căi, dar nimic care să mă deranjeze cu adevărat.



Conturul octogonal de care vă spuneam, acum lipsă

Altă teamă a internauţilor a fost raza la care consola poate transmite imaginea. Aici majoritatea românilor pot sta liniştiţi, pentru că, dacă nu există niciun perete între consolă şi c-tabletă, raza este mai mare de 10 metri. Dacă însă o să vă funcţioneze pe WC sau în cadă (nu recomand), este o întrebare mai greu de răspuns, pentru că ţine de tipul, numărul şi grosimea pereţilor. Eu trăiesc într-o casă cu pereţi groşi, de cărămidă, iar semnalul se pierde când mă duc în camera alăturată la o distanţă mai mare de 5 metri de consolă. Ca să pot să mă joc din pat, trebuie să mă aşez invers (aşa s-a întâmplat să fie poziţionat), ceea ce nu e tocmai rău. Dacă aveţi norocul ca baia voastră să aibă perete comun cu încăperea în care v-aţi instalat Wii U-l, iar peretele este din BCA, atunci aveţi toate şansele să meargă. Hm... vorbesc ca şi cum toţi am trăi la bloc. Oricum, aţi înţeles ideea.

Dar ecranul nu m-a impresionat doar prin calitatea lui vizuală, ci şi prin cea tactilă. Nintendo a ales un touch rezistiv, prin comparaţie cu cele capacitive ale majorităţii smartphone-urilor actuale, un touch pe care mulţi s-au grăbit să-l renege. Pe de o parte (pentru că este de tip rezistiv), nu suportă multi-touch, deci nu veţi putea face zoom pe o imagine cu două degete, aşa cum o faceţi pe mobil sau tabletă. Pe de altă parte (tot pentru că este de tip rezistiv), este mult mai precis şi vă permite să folosiţi şi altceva în afara degetelor pentru a-l... activa (de exemplu, un stylus). Astfel, controlerul poate fi transformat într-o tabletă grafică semiprofesionistă cu atât mai mult cu cât poate recunoaşte şi puterea cu care apăsaţi. Multora le-a fost frică că nu va fi destul de sensibil pentru



Spre nemulţumirea multora, Bayonetta 2 va fi un titlu exclusiv Wii U.



Atenție, Nintendo recomandă folosirea unui hard disk extern cu alimentare separată!

a înregistra atingerile subtile, dar Nintendo ne dovedește că tehnologia a avansat și aici și foarte rar mi s-a întâmplat să-l mângâi (pentru a face scroll, de exemplu) și să nu reacționeze corect. În plus, această tabletă este specială, pentru că are și butoane, care pot fi apăsate pentru un back, un forward, zoom sau orice altă opțiune negată de faptul că nu poți folosi mai multe degete în același timp. Apăsatul butoanelor este o acțiune mult mai puțin naturală decât gesturile, dar, discutabil, este și mult mai rapidă și fără erori, odată ce am învățat ce face fiecare buton în parte. Separat, senzorul infraroșu încorporat în c-tabletă o poate transforma și în telecomandă universală. Nimic pretențios, poți doar aprinde și stinge receiverul (în cazul meu de la Digi - Hyundai) și televizorul, poți schimba canalele, volumul și sursele. Merge impecabil și nu de puține ori am preferat-o celorlalte două telecomenzi. Dacă vreți însă funcții mai complexe, o să fiți dezamăgiți.

Deși sunt mai puțin vizibile, nu trebuie să trecem cu vederea camera și microfonul încorporate. Am fost foarte încântat de aceste capabilități, pentru că eu credeam că o să pot să folosesc c-tableta pentru videoconferințe. Până acum însă niciun program (gen YM sau Skype) nu a primit suport, și singurul lucru la care poate fi folosită camera (exceptând anumite jocuri specifice) este pentru a face video chat cu alte persoane care dețin Wii U. Penibil! Mai mult ca sigur, pe viitor, Nintendo va potența aceste resurse sau poate update-urile vor veni chiar din partea dezvoltatorilor de software, dar, momentan, pentru mine camera și microfonul nu au nicio valoare.

Deloc vizibili sunt cei trei senzori încorporați, un magnetometru, adică o busolă, un accelerometru și un giroscop. Acești 3 senzori transmit consolei poziția exactă a c-tabletei pe cele nouă axe posibile, dar și mișcările pe care le faci. De fapt, nu îți ia mult să realizezi că este peste un Remote Plus sau o Baghetă PS3 din punct de vedere al sensibilității și al corectitudinii interpretării mișcărilor. Sunt jocuri în care o poți folosi ca pe un periscop și te poți roti cu ea prin cameră pentru a vedea în orice



Exemplu de cover cu template-ul original Wii U. Rayman Legends este continuarea lui Origins și va fi un titlu exclusiv Wii U. Lansarea este fixată pentru 28 februarie în teritoriile PAL.



direcție în universul digital. Implementările par fără limite. Imaginație să ai.

Controlerul are chiar și un senzor NFC (Near Field Communication) cu ajutorul căruia poate comunica și cu alte aparate. Pe viitor, vom putea face tranzacții online (sau cel puțin așa ne mint băncile) utilizând carduri, telefoane sau chiar și ceasuri, dotate cu așa ceva, dar, sincer, nu știu ce a fost în capul celor de la Nintendo când au ales să introducă această abilitate în perifericul lor. Pare o cheltuială în plus. Poate în Japonia studiile de piață arată o viitoare adoptare exponențială a acestei tehnologii, deși nu am auzit și nici nu cred. Sau poate au de gând să lanseze alte mici gadgeturi care să schimbe rapid informație cu consola prin acest senzor... pentru moment, e un mister.

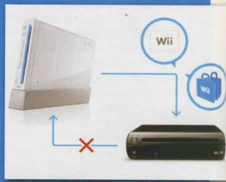
Dar, să nu uităm butoanele, ca întotdeauna, cele mai importante atribute ale unui controler. Dacă vă puteți imagina un gamepad de Xbox 360, deja vă puteți imagina toate butoanele cu care vine c-tableta Wii U-lui. Manetele îmi par perfect plasate și tensionate și se pot și apăsa, adăugând astfel încă două butoane la total. Pe de

Compatibilitate Wii

Un alt lucru cu care Nintendo nu se joacă este compatibilitatea cu jocurile consolei anterioare. Astfel, dacă ai deja un Wii, vei fi fericit să afli că îți poți transfera toate jocurile descărcate, toate salvările și chiar și Mii-i pe noua consolă. Operațiunea este un pic anevoioasă, în sensul că ambele console trebuie conectate la internet, dar acesta este prețul pe care trebuie să-l plătim grație pirateriei. Nintendo a dorit să închidă cumva această „scăpare" și a ales verificarea prin internet în detrimentul unui transfer rapid local. DVD-urile Wii pot fi introduse în Wii U și vor funcționa fără probleme.

Nintendo a reușit, cumva, să împace pe toată lumea, clienții vechi vor fi fericiți de această compatibilitate perfectă, cu toate accesoriile și jocurile pe care le dețin, în timp ce clienții noi se pot bucura de faptul că, pe lângă jocurile moderne Wii U, mai pot juca și foarte multe titluri bune de pe Wii, pe care, cel mai probabil, nu le-au încercat până acum. În plus, majoritatea acestor jocuri sunt foarte ieftine, mai ales la mâna a doua.

Eu am testat compatibilitatea cu Wii Sports și Wii Fit și mă declar mulțumit, toate perifericele (inclusiv „cântarul") au funcționat perfect, în timp ce grafica mi-a părut identică. De fapt, dacă cu Wii-ul tău foloseai un cablu RCA, și nu pe cel component, pe care trebuia să-l cumperi separat, acum imaginea va fi chiar mai bună decât în trecut. Cu toate astea, deși Wii U scalează automat imaginea jocurilor Wii (care rulau de obicei în 480p) până la 1080p și o face bine, sunt mulți care se plâng că de ce nu a dus Nintendo totul puțin mai departe, poate cu un blur sau un AA. Per total însă, nu e nimic de reproșat în acest compartiment.



altă parte, Nintendo a renunțat la conturul octogonal al marginii pe care poți roti aceste manete. Ca o paranteză, manetele pentru Nunchuk și Controller Classic, lansate cu Wii-ul inițial, vin cu acest contur. De ce au ales așa, habar nu am, pentru că ideea era demențială și te lăsa să apreciezi tactil poziția exactă în care ai dus maneta. Un mare plus, pentru că nu întotdeauna reușești să împingi corect manetele pe cele patru direcții cardinale, să nu mai spun pe diagonale. Cursele butoanelor sunt scurte și toate fac clic, deci, aici numai de bine. Crucea direcțională este aproape perfectă, triger-ele L2 și R2 (sau ZL și ZR, cum le numesc cei de la N.) nu au însă cursă... Una rece, una caldă se pare... Fiind doar butoane, sunt perfecte pentru shootere și action-uri, pentru că le poți apăsa in-

Deși pare incomodă, tableta nu-ți obosește mâinile nici după mai multe ore de folosire.



Meniul simplu și ergonomic de care vă povesteam. Netflix nu merge nici din Germania. Canalul propriu de streaming numit TVii este anunțat, dar nu a fost încă lansat.

Comparație între 3DSXL, 3DS, PlayStation Vita, c-tableta Wii U-lui și un iPad din a 3-a generație

stantaneu... dar devin accelerație și frână maxime, fără cale de mijloc, în jocurile cu mașini. Ceva de neiertat pentru mine. Poate că producătorii vor alege maneta din partea dreaptă pentru a accelera și frâna, dar așa nu o mai putem folosi pentru a ne uita în jur. Poate N. s-a gândit că putem roti controlerul exact ca un volan și folosi manetele pentru altceva, dar, când rotești controlerul, o să fie și mai greu să miști manetele pe direcțiile dorite.

Era cu fragmentație. M-a ciuruit!

Să lăsăm însă puțin de-o parte c-tableta genială și să bănănăim nițel prin meniu și opțiuni. După câteva explicații și „documente" cu care ești, fără drept de apel, de acord, consola te roagă să-ți alegi limba (nu are română, dar vine cu mult mai multe decât v-ați aștepta) și țara de reședință. Aici am făcut o pauză, pentru că știam că răspunsul meu va afecta interacțiunea cu magazinul online. Inițial am ales să nu mint și am ales Germania. Am fost rugat apoi să-mi construiesc un Mii – un avatar care să mă reprezinte în jocuri. Opțiunile sunt asemănătoare cu cele ale mai vechiului Wii, doar că acum poți să lași consola să-ți facă o poză și să te caricaturizeze. Eu am fost mulțumit de rezultat, mi-am mărit un pic sprâncenele à la domn' Albulescu, așa, și am dat înainte. Wii U-l a ținut să sublinieze că pot face mai mulți utilizatori (useri) și fiecare va avea salvările lui, setările lui, scorurile lui etc. Perfect!

După ce am terminat, m-am ales pe mine și m-am lovit de un meniu identic cu cel al Wii-ului. Asta nu înseamnă că-i reproșez ceva, nu, pătrățelele alea sunt acum și mai ușor de mutat și accesat cu ajutorul tabletei, deci totul e de bine. În plus, semnalul digital, rezoluția și AA-ul îl fac să arate de milioane. În mare, meniul Wii U-lui este de departe cel mai intuitiv și mai rapid de accesat dintre toate consolele. Așa era, de fapt, și înainte, când trebuia să folosești un Remote. Dar, deși a pornit în forță, odată ce am apăsat pe ceva, a trebuit să aștept. Nu contează că era browserul sau meniul de setări, sistemul de operare al Wii U-lui este incredibil de lent în momentul în care îl rogi să pornească o „aplicație". Între 4 și 10 secunde, în funcție de ce ai apăsat. Timpi care se vor îmbunătăți pe viitor (Nintendo e încă o companie tânără când vine vorba de sisteme de operare), dar care te fac să realizezi cât de răsfățați suntem de Mac OS, iOS, Android, Windows și, de ce nu, Linux. Odată pornită „aplicația", ai uitat însă de tot și realizezi că acei timpi de așteptare nu o să te afecteze prea mult.

Era să uit. Tableta încorporează și acel senzor infraroșu pe care de obicei îl pui sub sau pe televizor, ceea ce ar putea duce, pe viitor, dacă ai două Remote-uri, la posibilități multiplayer interesante.

După ce i-am spus parola routerului, am încercat, bineînțeles, să pornesc internetul, să văd minunea: „prima consolă care poate fi folosită pe internet la fel de rapid ca un PC". Dar... „update obligatoriu înainte de a putea accesa browserul!" „OK!", zic, și-i dau înainte. Știam că e mare, pentru că în State consola apăruse cu vreo două săptămâni înainte, iar blogiștii și twitteriștii au urlat ca din gură de șarpe. O oră mai târziu, încă descărca. Cel mai mult mi-a fost teamă că poate o să se întrerupă curentul sau internetul... nu că s-ar fi întâmplat vreodată, dar... sechele românești. Update-ul are 5 GB și ocupă aproape tot spațiul memoriei flash a versiunii albe a consolei. Aici da, înțeleg să urle! Păi, ne mințiți cu 8 sau 32 de gigei, când, de fapt, dacă vrem să folosim toate opțiunile consolei, nu rămânem decât cu 1 sau 25?! Pe ei, pe mama lor! Iar cum magazinul online s-a lansat cu 80% dintre jocurile retail, parcă te apucă pandaliile. Ce e bine este că Wii U acceptă orice hard disk extern pe USB (apropo, consola are 4 USB-uri), așa că, dacă ai unul prin casă, această problemă nu e chiar atât de apăsătoare. Dacă nu ai, poți merge pe retail (jocuri pe suport optic, în carcasă) până când te mai lasă inima să mai cheltuiești niște bani. Varianta cu jocuri retail rămâne oricum cât se poate de valabilă, mai ales dacă le găsești la vreo promoție, vrei să le vinzi sau să le dai la schimb. Varianta online nu te lasă să vinzi jocurile (rămân legate de contul tău, gen Steam), dar este câteodată mai ieftină, mult mai rapidă (te conectezi, plătești și descarci, nu mai faci drumuri la magazine), dar și mai confortabilă. Aceasta, pentru că, odată descărcate și instalate, jocurile se așază cuminți, pe căsuțe, în meniul consolei, nu mai trebuie să schimbi „CD-uri" când vrei să te joci altceva și nici nu-ți mai faci probleme că o să-ți moară unitatea optică. Am pus CD-uri între ghilimele pentru că, de fapt, Wii U folosește niște Blu-ray-uri care, cică, nu sunt Blu-ray-uri. Sunt înregistrate în sens invers și se numesc altfel pentru că Nintendo nu vrea să plătească redevențe lui Sony and Co. (cei care „dețin" acest format). Din ce înțeleg, unitatea optică ar fi capabilă să ruleze filme, atât DVD, cât și Blu-ray, dar Nintendo se încăpățânează să păstreze consola lor „pură", doar pentru jocuri. Uă! Aș fi vrut să adaug ca plus, în cazul în care alegeți varianta hard disk extern/



Unele jocuri îți permit postarea mesajelor pe Miiverse chiar din mijlocul lor. De fapt, poți oricând pune pe pauză jocul și deschide browserul pentru o căutare, sau mai multe.

Tastatura care apare automat pe ecran când selectezi un câmp în care poţi scrie.

magazin online, şi faptul că nu mai trebuie să duceţi grija mediilor optice, dar Blu-ray-urile sunt mult mai robuste şi mai greu de zgâriat decât DVD-urile sau CD-urile.

Dar să revin, update-ul a intrat până la urmă (Germania e în epoca de piatră când vine vorba de viteză-internet, comparativ cu Romania, şi mai şi costă de 10 ori mai mult) şi în sfârşit am deschis browserul minune. Dacă aveţi o tabletă, ştiţi cât de simplu şi intuitiv devine un browser, iar cel al Wii U-lui nu este mai prejos. Ba din contră, aş putea spune. Este surprinzător de rapid, încarcă majoritatea paginilor fără erori, face zoom şi scroll fără niciun fel de probleme. Ba chiar poţi îndepărta cu ajutorul stylus-ului orice neplăcere de genul... „eu am apăsat pă poză, da' cum deştu' e butucănos, drăcia a înţeles că vreau să mă duc pă link". Orice clic pe un câmp în care poţi scrie deschide o tastatură virtuală, care, împreună cu stylus-ul, o bate pe oricare alta de pe orice alt telefon sau tabletă, pentru că reduce la minimum erorile de apăsare. În plus, deasupra tastaturii ai şi un câmp în care îţi sunt aruncate cuvinte care încep cu literele folosite până acum. Bineînţeles că nu există suport flash, şi nici nu cred că va exista vreodată, pentru că acest lucru ar da liber miriadei de jocuri gratuite găsibile pe internet. Şi cât de frumos s-ar controla unele dintre ele cu ajutorul stylus-ului!!! Asta nu înseamnă însă că Youtube şi gaşca nu funcţionează. Din contră, tableta aruncă, dacă vrei, orice filmuleţ deschis în full screen pe TV şi te lasă să-ţi vezi de treaba ta în continuare. Nici măcar nu trebuie să păstrezi acea pagină deschisă. Poţi, de exemplu, în timp ce priveşti şi/sau asculţi un videoclip, să cauţi altul fără să deschizi alt tab/link. De fapt, soţia a fost mult mai prolifică decât mine în a găsi modalităţi interesante de a folosi tableta+internetul. De exemplu, schimbă pe TV (când îşi aduce aminte, cu aceeaşi c-tabletă) şi caută o emisiune care-i place, după care revine la frunzăritul ei. Dacă găseşte ceva interesant de arătat, chiar şi poze, schimbă repede sursa când intră publicitatea şi-mi arată. A învăţat foarte repede că sunetul TV-ului este mult mai bun decât al laptopului, aşa că pune cu Wii U-l muzică pe TV şi-şi vede de treabă în continuare pe laptop. Ba chiar de multe ori am văzut că preferă să deschidă Wii U-l în detrimentul laptopului când vrea să verifice ceva rapid, pentru că acesta are nevoie de mult mai puţin timp pentru a se deschide. Îi ia 50 de secunde să boot-eze, să deschidă browserul şi să pornească un filmuleţ pe Youtube, în timp ce laptopului (deloc pretenţios), cu un Windows 7 instalat acum ani, dar şi cu YM şi gadgeturi ce pornesc automat în background, îi ia cam două minute. Sistemul meu, deşi mult mai puternic, este chiar mai lent, pentru că placa de bază înnebuneşte de fiecare dată verificând multitudinea de hard diskuri şi alte acareturi înfipte în ea. Wii U este de departe consola cu cel mai bun „internet", de fapt, ce vorbesc, după ce o foloseşti, te bufneşte râsul când deschizi sau vezi pe cineva folosind Xbox-ul sau PS3-ul pentru aşa ceva. În plus, complementează foarte bine restul calculatoarelor din casă şi dă şi mai multă valoare LCD-TV-ului.

Exemplu de mesaj trimis pe Miiverse

Dar mi-a plăcut atât de mult, încât am mai cumpărat o bombă

eShop-ul a fost şi el o aventură în sine. Cum am ales Germania ca ţară de rezidenţă, consola a accesat automat eShop-ul punct „de", numai că, vedeţi voi, deşi eu am ales engleza ca limbă de meniu, asta nu înseamnă că a rămas aşa şi pe eShop. Cum, spre ruşinea mea, nu prea mă descurc (am avut norocul ca la muncă toată lumea să vorbească engleză), am dat înapoi. M-am dus repejor în meniul de opţiuni şi am ales UK, numai că, în momentul în care am redeschis eShop-ul, i-a dat cu eroare, pentru că Mii-ul (userul) meu fusese deja alipit contului (făcut în prealabil) de pe eShopul punct „de". Aşa că m-am dus şi mai înapoi, am mai făcut un Mii şi am minţit că, vezi Doamne, sunt în UK. Am făcut un alt cont şi am deschis fără probleme eShopul punct „co.uk". Poţi face în acest fel oricâţi Mii vrei şi poţi accesa toate magazinele din Europa, Africa sau Australia. Magazinele din America şi Japonia sunt inaccesibile din cauza regiunilor de care vă spuneam mai devreme. Ce e şi mai bine este că orice cumperi cu orice user poate fi jucat sau accesat cu oricare altul. Am făcut şi un Mii român, deşi în mintea mea toţi sunt români, dar Wii U-l mi-a spus că nu există un eShop în această ţară (nici măcar nu ştie unde e pe hartă, sunt convins). Anyway, între timp am realizat că magazinul UK este oricum cea mai bună alegere, asta dacă nu aveţi chef să vă complicaţi cu mai multe, pentru că cel din Germania va fi lovit cu siguranţă până la urmă de autocenzura lor exagerată, dar şi de faptul că multe din jocurile indie nu se vor lansa mai departe de UK – lipsă de fonduri pentru localizare. Prima încercare de a cumpăra ceva a fost respinsă, deoarece Wii-U-l îmi tot reproşa că n-am introdus datele de pe card corect. Măi să fie! Iniţial am crezut că poate vede că e un card de România sau că IP-ul este de Germania şi nu vrea sau că poate banca nu face tranzacţii în lire, dar când am încercat cu alt card, tot VISA, dar de la altă bancă, a mers. Ce e foarte haios este că primul card arată super-mega, e imprimat în relief, are chip, dar ce nu are, pe când celălalt este vai steaua lui, aproape că s-au şters cifrele de pe el. Am sunat la bancă şi mi s-a spus că nu apare nicio eroare şi că poate trebuie să-mi activez serviciul „Verified by VISA". Am activat şi tot degeaba. Am trimis apoi un mail la Nintendo, iar aceştia m-au rugat să-i sun ca să mă ajute ei să introduc datele. Iar în caz că nu merge, îmi trimit altă consolă. Am lăsat-o moartă, cine ştie ce cutie a Pandorei mai deschid. Oricum, e bine că merge. Dacă vreţi să ştiţi exact care e tipul de card care a mers şi de la ce bancă, daţi-mi un PM pe forumul Level şi vă ajut fără probleme.

Aş vrea să mai subliniez şi faptul că Nintendo a dat liber la Indie. În sensul că nu au impus restricţii de upda-

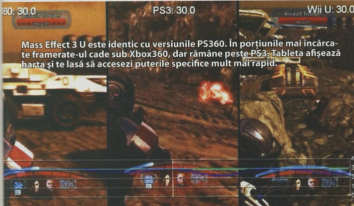
JOCURI LANSATE O DATĂ CU CONSOLA

007 Legends
Assassin's Creed III
Batman: Arkham City - Armored Edition
Ben 10: Omniverse - The Video Game
Call of Duty: Black Ops II
Darksiders II
Epic Mickey 2: The Power of Two
Family Party: 30 Great Games
FIFA 13
Funky Barn
Game Party Champions
Just Dance 4
Mass Effect 3: Special Edition
New Super Mario Bros. U
Nintendo Land
Rabbids Land
Rise of the Guardians: The Video Game
Skylanders: Giants
Sonic & All-Stars Racing Transformed
Tank! Tank! Tank!
Tekken Tag Tournament 2: Wii U Edition
Transformers: Prime
Warriors Orochi 3 Hyper
Your Shape: Fitness Evolved 2013
ZombiU

Wii U Pro Controller

XBOX 360 Controller

Nintendo recomandă Controlerul Wii U Pro, foarte asemănător cu cel de Xbox 360, pentru unele jocuri cu multiplayer local. Alţi bani altă distracţie.



Mass Effect 3 U este identic cu versiunile PS360. În porțiunile mai încărcate framerate-ul cade sub Xbox360, dar rămâne peste PS3. Tableta afișează harta și te lasă să accesezi puterile specifice mult mai rapid.


Frozenbyte, un studio mic care a dat peste nas tuturor. Trine 2 arată pe Wii U mult mai bine decât pe celelalte console, foarte aproape de versiunea PC.

te-uri, cum se întâmplă cu celelalte console, pe X360 un update costându-te, dacă vrei să-l împingi, mii de dolari, și nici de preț. Producătorii pot decide singuri prețul și promoțiile titlurilor lor. Cum momentan pe Wii U nu există piraterie, iar majoritatea consolelor sunt cumpărate de entuziaști, deci de oameni care vor să sprijine industria, sunt curios cât de mulți producători Indie vor atrage. Pe de altă parte, Nintendo a decis să nu vândă în Europa niciun joc recomandat persoanelor peste 18 ani, înainte de ora 23. O decizie atât de haioasă și stupidă, încât nici nu știu cum să o comentez.

Alt element interesant al Wii U-lui este Miiverse-ul. Un fel de forum în mijlocul căruia poți discuta despre titlurile preferate. Comunitatea s-a dezvoltat incredibil de frumos, poate și pentru că, așa cum ne așteptam de la Nintendo, orice tentativă de troll-are sau comportament necivilizat sunt rapid îndepărtate. Mai mult, pentru că tableta te lasă, dacă vrei, să-ți desenezi mesajele, multe dintre comentarii sunt foarte frumoase. Câteva aș putea spune chiar artă. Cu toate astea, pe mine nu m-a prins acest spațiu, dar nici nu am cum să-l faultez. E bine că există.

A doua bombă nu a explodat, așa că am putut vedea cum e făcută

Dacă vă place cancanul gameristic, presupun că știți deja că cea mai mare durere a internauților pasionați este faptul că Wii U nu este mult mai puternică decât tandemul PS360. În sensul că, da, poate pentru un an Wii U va fi cea mai tare din parcare, dar ce se va întâmpla când Sony și Microsoft vor veni cu noua generație? Ba mai mult, unele dintre jocurile portate pe Wii U au un framerate chiar mai slab decât variantele Xbox 360. Din ce am învățat până acum, se întâmplă așa cu toate jocurile care folosesc intens procesoarele consolelor rivale. Și asta, pentru că Nintendo a optat pentru o placă video puternică, care poate prelua și din calculele procesorului (cică se numesc GP-GPU aceste plăci video), dar a ales un procesor (probabil pentru a mai reduce din costuri) mai puțin dotat decât monștrii prezenți în PS360. Pentru moment, presupun că producătorii nu au învățat noua arhitectură, dar când primele jocuri portate arată la fel de bine sau mai bine decât cele făcute special pentru altă consolă, cred că nu sunt motive de îngrijorare. În scurt timp, Wii U va deveni consola cu grafica clar mai bună, iar când marile francize Nintendo vor face ochi, oricum nu va mai conta, pentru că nu le vei putea juca pe nicio altă platformă. Bineînțeles, faptul că nu este mult mai puternică decât o consolă lansată acum șapte ani este o dezamăgire, dar Nintendo a mizat din nou pe inovație, iar de această dată se adresează în forță jucătorilor hardcore. Lucru subliniat chiar de faptul că vine în cutie doar cu această c-tabletă, fără Remote sau alt gamepad. Ceea ce îi va împinge pe aproape toți producătorii să creeze jocuri având tableta în minte. Un gadget care are toate șansele să rămână unic în acest ecosistem al consolelor și despre care o să vă tot vorbesc pe viitor în review-urile jocurilor Wii U. De fapt, dacă vreți să prindeți idee despre ce se poate face cu ea, vă invit să citiți și review-ul Nintendo Land (gata, m-am hotărât), un titlu care-i pune în evidență multe dintre calități.

Până una-alta, tot jocurile sunt cele care au ultimul cuvânt și, în funcție de cât de bune vor fi cele exclusive, vor transforma (sau nu) Wii U-l într-un produs de succes. De exemplu, toată lumea a căzut de acord că această lansare a venit cu cea mai bună și variată bibliotecă de jocuri din ultima perioadă. Dar, cu toate astea, multe dintre aceste jocuri sunt portări, iar cele exclusive sunt bune, dar nu extraordinare (sper să mă lăsați să mă răzgândesc după ce testez ZombieU), și asta se simte. Ce credeți că se va întâmpla însă când Nintendo va lansa un nou Super Mario Galaxy, Metroid sau Zelda? Chiar și Pickmin-ul ce stă să apară e așteptat de mulți cu drag și interes.

Una peste alta, chiar dacă ne place sau nu Nintendo, chiar dacă avem bani sau nu să le cumpăram consola și jocurile, ar trebui să ne bucurăm pentru ce au împins pe piață și să le urăm succes, pentru că această industrie avansează mult mai rapid când concurența este mai mare. Eu d-abia aștept să văd ce o să se întâmple cu OUYA, cum o să contracareze Microsoft trenul cu aburi al lui Gabe Newell, care se pregătește și el să arunce în luptă un fel de consolă, cu Linux sub capotă. Ce se va întâmpla când Apple va spune vreau și eu, și așa mai departe. Poate că nu vom juca multe dintre jocurile exclusive ale acestor sisteme, dar cu siguranță toate vor împinge standardele mai sus. ■

ncv



Call of Duty: Black Ops II este unul dintre titlurile care pot fi jucate direct pe c-tabletă, dacă vrei sau dacă televizorul este sub ocupație.

film



Rise of the Guardians

Cum Mircea (Kimo) m-a grăbit luna aceasta cu articolele, nu am apucat să văd nici Anna Karenina, nici Hobbitul, iar ce a rămas... E penurie. Ciudat pentru această perioadă a anului. Până la urmă m-am decis la un desen, pentru că foarte rar dai greş cu unul când IMDB-ul zice peste 7. Cu bucurie raportez că nu m-am înşelat. RotG sau cei „Cinci eroi de legendă", cum e tradus la noi, este perfect pentru a-ţi alinia spiritul cu frumuseţea sărbătorilor. Ba chiar şi pentru a-ţi schimba puţin imaginea pe care ţi-ai făcut-o despre Moş Crăciun. Şi asta, pentru că patru dintre cei cinci gardieni sunt Iepurele de Paşti, Moş Ene (pe la gene), Moş Crăciun şi Zâna Măseluţă. Dar aici, spre nemulţumirea multor părinţi cu „aoleu, alte desene cu explozii şi prea multă violenţă", ca şi cum Tom şi Jerry, cu care am crescut cu toţii, ne-au transformat în monştri... ce spuneam... aici, aceşti paznici ai fericirii copiilor, arată într-un mare fel. Moş Crăciun, de exemplu, nu este un grăsunel lent şi mereu cald. Este ditamai „rusul" care mânuieşte lejer două iatagane. Moş Ene face vrăji mai bine decât Dumbledore, iar Cangurul de Paşti, scoate (voiam să zic are) la înaintare nişte ouă mai tari decât cele Kinder. Ăla rău este Omu' Negru, care vine, dar nu vine, conform cântecului. Iar eroul principal este Moş Gerilă, care aici e tânăr, pe principiul, moşule, ce tânăr eşti. Foarte frumos desenat, colorat şi plin de zvâc. Puţin cam slăbuţ la sfârşit, dar oricum o recomandare caldă.

film



Holy Motors

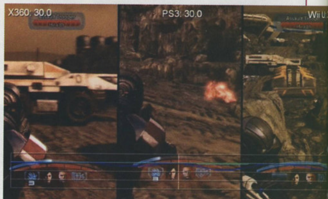
Acum câteva luni am decis că nu are rost să prezint în paginile revistei filme precum G.I. Joe sau, ştiu eu, Twilight. Acestea sunt pelicule despre care, cel mai probabil, ştiţi cu ce se mănâncă sau, în caz de nu, trailerul de 30 de secunde este de obicei suficient pentru a vă face o idee. Nu are rost să le confirm sau infirm, pentru că oricum le veţi vedea sau nu în funcţie de cum vă fac cu ochiul. Aşa se face că în fiecare număr am ales ca unul dintre filme să fie mai greu, mai cultural, aşa. Holy Motors este însă atât de metaforă, încât chiar şi iubitorii lui Lynch o să se scarpine în cap la multe dintre secvenţe. Sincer, HM este atât de departe în nebunia lui, încât nici nu prea poate fi recomandat. Nu este nici măcar un film din care să înţelegi direct ceva. Dar asta nu înseamnă că nu este interesant. Este un S.F. (cică) despre viaţă şi rolurile pe care le avem în ea. Dar nu vreau să spun mai mult, deoarece, cum bine spunea un comentator pe IMDB, cel mai bine în acest caz este să-l vezi fără să ştii nimic despre el. Să ţi se întâmple! Vă previn însă, dacă v-aţi obişnuit ca filmele voastre să aibă sens, să fie simple ca mesaj, să le uitaţi imediat după ce aţi părăsit locaţia şi nu vă plac fabulele neexplicate, atunci mai bine nu vă duceţi. Nu de alta, dar după o să înjuraţi de mama focului şi o să vi se pară că aţi dat banii de pomană. În rest, numai de bine. Efecte, mai ales de machiaj, impresionante, actorie, la fel. Secvenţe memorabile. Franceza, franceză.

■ ncv

www.

eurogamer.net/?topic=digital_foundry

Digital Foundry este o companie care produce plăci PCIe, sisteme şi software dedicat capturării imaginii unei surse care în mod normal nu e făcută cu aşa ceva în minte. Probabil pornite ca reclamă, ei au început să scrie articole pe site-ul Eurogamer, în care comparau acelaşi joc pe diferite platforme. Exemplul din poză este Mass Effect 3, iar comparaţia este făcută între Xbox 360, PS3 şi Wii U. PC-ul nu lipseşte nici el, dar nu avea rost să fie adăugat acolo, pentru că Master Race nu are comparaţie. Ce a început însă (cred) ca reclamă a devenit, în scurt timp, datorită profesionalismului şi datelor clare cu care vin în articolele lor, o rubrică foarte iubită de poporul gameristic telenovelistic. Dacă vrei să vezi ce rezoluţie (reală) are jocul x pe consola y, dacă are o umbră în plus sau în minus, dacă framerate-ul se menţine la 30, sau 60, în cazuri mai rare, dacă iarba e mai iarbă şi clicul mai clic, aici este locul în care trebuie să cauţi. În momentul scrierii acestei mici prezentări, ultima comparaţie era la Ninja Gaiden 3. Wii U câştigă la mustaţă. Aşa! Că doar n-am dat banii degeaba pe el. Hahahaha!



Titlu Randez-vous cu Rama

Autor Arthur C. Clarke

Editura Nemira

Colecția Nautilus

O navă extraterestră cilindrică, de dimensiuni gigantice, pătrunde în sistemul solar, iar povestea o spune un grup de exploratori umani, care interceptează nava și încearcă să-i elucideze enigmele.

Scriere fundamentală în istoria literaturii SF, romanul Rendez-vous cu Rama a primit premiile Hugo Nebula, precum și alte distincții importante.

Rendez-vous cu Rama este o culme a literaturii SF în cea mai pură formă a ei, au concluzionat cei de la SF Reviews. Scris pe vremea când Arthur C. Clarke se bucura de succes cu 2001: Odiseea spațială, acest roman etalează aceeași fascinație și aceeași spaimă, deși acum nu pronunțat metafizică, față de enigmele cu care se va confrunta omul în spațiul infinit.

Ființa umană față în față cu necunoscutul, tema fundamentală a scriitorilor SF, e explorată într-o poveste care începe în dimineața de 11 septembrie a superbei toamne a anului 2077 de la un meteor orbitor. În ochii celor de la The New York Times, Rendez-vous cu Rama este o victorie a imaginației profetice.

Este unul dintre cele mai bune romane scrise de Arthur C. Clarke, o poveste în care domină suspansul și misterul.

DESPRE AUTOR

Arthur C. Clarke (16 decembrie 1917 – 19 martie 2008), autor de science-fiction, inventator și futurolog britanic, rămas celebru pentru seria de romane SF Odiseea spațială.

S-a născut în Minehead, Somerset, Anglia. După ce a absolvit gimnaziul și Huish's Grammar School din Taunton, nu și-a putut permite să urmeze universitatea și s-a angajat ca auditor la secția de pensii a Ministerului Educației. În timpul celui de-al Doilea Război Mondial, a servit în Royal Air Force ca instructor și tehnician radar, fiind trecut în rezervă cu gradul de locotenent. După război a absolvit King's College London în matematică și fizică.

Clarke a fost președintele Societății Interplanetare Britanice între anii 1946-1947, respectiv 1951-1953. Desi nu a inițiat conceptul de sateliți geostaționari (în ciuda legendei care susține contrariul), a contribuit hotărâtor cu ideea că aceștia pot fi relee ideale de telecomunicații. În onoarea activității sale, International Astronomical Union a recunoscut în mod oficial orbita geostaționară de deasupra Ecuatorului ca Orbita Clarke.

ARTHUR C. CLARKE

rendez-vous cu Rama

NAUTILUS

CÂȘTIGĂ unul dintre cele cinci romane Randez-vous cu Rama de Arthur C. Clarke răspunzând la întrebarea: *Ce formă are nava pe care o interceptează exploratorii în roman?*

a. cubică **b.** cilindrică **c.** stea

Pentru a participa la concurs, trimite răspunsul corect într-un e-mail cu titlul **CONCURS NEMIRA DECEMBRIE-IANUARIE** până pe 5 FEBRUARIE 2013, la adresa: concurslevelnemira@yahoo.ro. Câștigătorii vor fi anunțați în ediția lunii MARTIE. De asemenea, nu uita să adaugi următoarele date de identificare în mesajul trimis către noi:

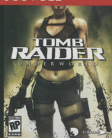
Nume, prenume Str. Nr. Bl. Sc. Ap. Localitate Cod poștal, Județ Telefon, Adresă e-mail

CÂȘTIGĂTORII LUNII OCTOMBRIE:
Lica Gratian Tiberiu din Craiova, Gheorghian Sergiu-Cristian din Constanța, Stan Gabriel din Brasov, Spiller Sebastian din Lugoj, Ivanciu Sebastian-Vlad din București.

CÂȘTIGĂTORII LUNII NOIEMBRIE:
Caracas George din București, Bălan Adrian din Cluj-Napoca, Alexandru Georgescu din Brașov, Bidianu Dan Valentin din Cluj-Napoca, Tucu Mihail din Topoloveni.

Câștigătorii sunt rugați să revendice premiile in cel mult trei luni de la data anunțării lor și să atașeze o copie a cărții de identitate mesajului de revendicare trimis pe adresa: **emanuela.negura@3dmc.ro**

JOC FULL



În februarie, le aducem un omagiu celor mai buni dintre cei buni, jocurilor care ne-au inspirat și impresionat în egală măsură. Este timpul să-l încoronăm pe cel mai bun din 2012!

JOCUL ANULUI 2012

Cu Hitman: Blood Money vei fi mai aproape ce niciodată de lumea mortală a Agentului 47, unde a rămâne anonim, deştept şi complet nemilos sunt elementele cheie ale unei execuţii perfecte. Contractele solicitante ce au ca obiectiv oameni bogaţi şi puternici, în locaţii bine păzite, fac ca meseria de asasin plătit să fie una foarte profitabilă. Dar când o agenţie rivală intră în scenă, se declanşează războiul, şi doar cel mai puternic va rămâne în picioare.



DVD EXTRAS

JOCURI EXTRA
Haunt
Perspective

DEMO
LEGO Lord of the Rings
Planets Under Attack
Primordia
Recruits

TRAILERS
After Earth
Army of TWO: The Devil's Cartel
Castlevania: Lords of Shadow 2
Company of Heroes 2
Crysis 3
Dark Souls II
Dead Space 3
Django Unchained
EVE Online: Retribution
Gears of War: Judgment
G.I. Joe: Retaliation
God of War: Ascension
Guild Wars 2
Man of Steel
Metro: Last Light
Oblivion
Pacific Rim
South Park: The Stick of Truth
Splinter Cell: Blacklist
The Cave
The Last of Us
The Phantom Pain
Tomb Raider

WALLPAPERS
Call of Duty: Black Ops II
Far Cry 3
Hitman: Absolution
Hitman: Blood Money

UTILITARE
VLC Media Player 2.0.4

CERINȚE MINIME DE SISTEM
SISTEM DE OPERARE Windows 2000/XP/Vista/7
PROCESOR Pentium 4 1.5 GHz sau echivalent Athlon XP
MEMORIE 512MB RAM
PLACA VIDEO GeForce FX / Radeon 9500
SUNET Placa de sunet compatibilă DirectX 9.0c
SPAȚIU PE HDD 5.0 GB

LEVEL
eidos
Io-Interactive
DOLBY DIGITAL

LEVEL DVD HITMAN BLOOD MONEY
12.2012
01.2013

LEVEL
JOC FULL

HITMAN™
BLOOD MONEY

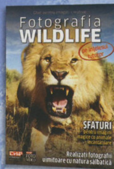


www.pegi.info

eidos
Io-Interactive

Apariții cu tematică foto în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

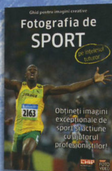
EDIȚIE LIMITATĂ



FOTOGRAFIA WILDLIFE
Ghidul vă ajută să realizați fotografii uimitoare având ca subiect natura sălbatică.



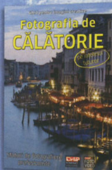
FOTOGRAFIA DIGITALĂ
O colecție de peste 300 de sfaturi de fotografiere alese pe sprânceană, pentru a fi oricui la îndemână.



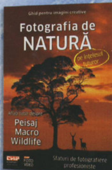
FOTOGRAFIA DE SPORT
Capturați mișcarea în toate formele ei, învățând tehnicile imortalizării evenimentelor sportive.



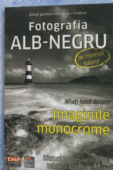
FOTOGRAFIA DE PEISAJ
O colecție de sfaturi de fotografiere de la profesioniști, care vă vor ajuta să obțineți imagini senzaționale.



FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE
Această carte este un ghid util pentru cei care doresc să îmbine călătoria și tehnica foto într-o manieră creativă.



FOTOGRAFIA DE NATURĂ
Sfaturi de fotografiere oferite de profesioniști din domeniu: peisaj, macro, wildlife.



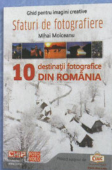
FOTOGRAFIA ALB-NEGRU
Această carte vă oferă sfaturi de tehnică și editare a fotografiei monocrome.



CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO
Ghidul vă ajută să prelucrați portretele în mod surprinzător, într-o colecție de trucuri și retușări de imagine ușor de aplicat.



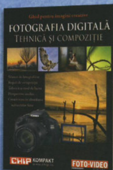
FOTOGRAFIA DE PORTRET
Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



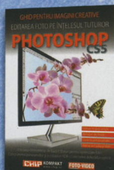
10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA
Mihai Moiceanu vă oferă sfaturi foto, ilustrate cu imagini din zece zone pitorești ale României.



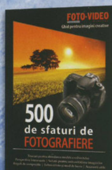
250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto, pentru cei care utilizează Photoshop și Elements.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



PHOTOSHOP CS5
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul aplicației Adobe Photoshop CS5.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanați codul de mai jos



SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*

un **Card Hama micro SD 8GB + adaptor**

Abonament BONUS 12 apariții + hama microSD + Adapter

Abonament BONUS 12 apariții + hama microSD + Adapter

Abonament BONUS 12 apariții + hama microSD + Adapter

mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul (Card micro SD 8 GB + adaptor Hama) va fi trimis împreună cu prima revistă din abonament.

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD -12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
FOTO VIDEO - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-415158 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la shop@chip.ro sau la telefoanele 0268-415158, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-415158.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brașov
- pentru bugetari, cont Trezoreria Brașov: RO90TREZ1315069XXX000746
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brasov

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupație ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poștal ____ Județ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la shop@chip.ro